

**Representar Fantasma:  
Identidade nos Chats de Video Aleatórios**

**Filipe José Rodrigues Afonso**

**Dissertação  
de Mestrado em Ciências da Comunicação**

Filipe José Rodrigues Afonso, Representar Fantasma:  
Identidade nos Chats de Video Aleatórios, 2014

**Maio, 2014**

Dissertação apresentada para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Ciências da Comunicação, realizada sob a orientação científica de Maria Lucília Marcos.

# REPRESENTAR FANTASMAS: IDENTIDADE NOS CHATS DE VIDEO ALEATÓRIO

FILIPPE JOSÉ RODRIGUES AFONSO

## RESUMO

Este texto falará de como é percebido o “outro” e como nos percebemos a nós mesmos através da comunicação em plataformas virtuais de tecnologias que utilizam sistemas de chats de video conhecidos como anónimos ou aleatórios, nomeadamente leituras sobre a vigilância existente, grafismo, design, capacidade de imersão, co-presença e de comunicação.

Repararemos que este tipo de sites traz uma certa novidade aos mundos virtuais e reais. Por um lado, uma possibilidade de sermos anónimos (dada a liberdade que estes sites dão ao utilizador, sem uma autoridade hierárquica, cada um pode fazer o que lhe apetece até ser «rejeitado» pelo outro utilizador, através de um clique no botão "next"). Também pelo facto de ser um entre milhares de outros idênticos, todos enquadrados pela mesma janela (espaço homogéneo = população homogénea). A quase impossibilidade de voltarmos a ver o mesmo utilizador, online ou na vida real, dá-nos também a liberdade de agirmos como queremos.

Por outro lado, os níveis de realismo no site são elevados porque a comunicação é baseada em webcams e microfones que dão uma representação muito aproximada da realidade, de modo que o utilizador se mostra mais ou menos tal como é.

Neste sentido, neste antagonismo destas duas forças surge uma sensação paradoxal. Os utilizadores sentem-se como que a representar para fantasmas, mas são pessoas que estão ali também, corpos reais por trás de uma imagem. O próprio utilizador é como um fantasma que pode desaparecer ou esconder-se a qualquer momento, optar por estar ou não presente. É na fronteira entre estes dois mundos que a fantasia, jogos de papéis e personalidades e construção de identidades tomam lugar.

**PALAVRAS-CHAVE:** CHATS DE VIDEO ALEATÓRIO, IDENTIDADE, CO-PRESENÇA, DESIGN, UTILIZAÇÃO.

# REPRESENTING GHOSTS: IDENTITY IN RANDOM VIDEO CHATS

FILIPE JOSÉ RODRIGUES AFONSO

## ABSTRACT

This text will talk about how the 'other one' is perceived and how we perceive ourselves through communication in random video chats' based technology systems, known as anonymous or random, including readings on surveillance, design, platform's capacity of immersion, co-presence and communication . We can notice that this type of websites brings a certain novelty to virtual and real worlds.

On the one hand, the possibility of being anonymous (given the freedom that this kind of sites gives the user without a hierarchical authority, everyone can do whatever they want up until being rejected by another user, via a button click on "next"). Also by being one of thousands, just identical to plenty others and all framed by the same window (homogenous space that homogenizes the population). The near impossibility of seeing again the same user, online or in real life, also gives us the freedom to act as we want.

Moreover levels of realism on the site are high because communication is based in webcams and microphones that gives an approximate representation of reality, so that the user appears more or less as he/she is.

Accordingly with this antagonism of these two forces arises a new feeling. Users feel like representing ghosts, but they are people who also have real bodies behind a picture. The user himself is like a ghost that can hide or disappear at any given time, he/she can choose to be present or not. It is on the border between these two worlds that fantasy, role playing and personalities and identity construction takes place.

KEYWORDS: RANDOM VIDEO CHATS, IDENTITY, CO-PRESENCE, DESIGN, USE .

# ÍNDICE

INTRODUÇÃO.....	1
-----------------	---

## Capítulo I.

### DESIGN

I.1 - Mostrar-se ou ser anónimo na Internet.....	3
I.2 - Chats de Video Aleatório - O que são? .....	4
I.3 - Mudanças de expressão na internet.....	5
I.4 - Design nos chats de video aleatório.....	8

## Capítulo II.

### VIGILÂNCIA

II.1 - Vigilância na Internet.....	12
II.2 - O sistema panótico na internet.....	13
II.3 - Vigilância nos chats de Video aleatório - vigilância entre pares e vigilância hierárquica.....	17

## Capítulo III.

### UTILIZAÇÃO

III.1 - Razões da não massificação desta tecnologia.....	21
III.2 - Tipos de utilização.....	22
III.3 - Tipos de performance.....	25
III.4 - Uma nova forma de lidarmos com o «estranho».....	26

## Capítulo IV.

### IDENTIDADE

IV.1 - Construção de indetidades e identidade na internet.....	28
IV.2 - Multiplicidade de «eus».....	29
IV.3 - Caos, Controlo e Caos de novo.....	31
IV.4 - Significante flutuante nos corpos virtuais.....	32
IV.5 - Imersão no virtual. «Eu é um outro».....	33
IV.6 - Comportamentos reconhecíveis e fluidez da identidade.....	35
IV.7 - O reflexo da nossa imagem e jogos de papéis.....	36

## Capítulo V.

### CO-PRESENÇA

V.1 - Co-presença noutros meios de comunicação.....	39
V.2 - Co-presença nos chats de video aleatório.....	40
V.3 - Espaço Homogéneo.....	41
V.4 - Passagem para o mundo virtual e nova dimensão do «Eu» - robot e fantasma.....	42
V.5 - Co-presença fracturada - A percepção do «Eu» e a percepção do «Outro».....	43

## Capítulo VI.

### VOYEURISMO

VI.1 - <i>Chatroulette</i> e perversão.....	45
VI.2 - Exibicionismo.....	46
VI.3 - Homem-Máquina.....	47

## Capítulo VII.

### O ECRÃ: MEDIADOR, BARREIRA E ESPELHO

VII.1 - Rodeados de ecrãs.....	48
VII.2 - Ecrã interactivo.....	50
VII.3 - Ecrã-Espelho.....	53
VII.4 - Desconforto na <i>coveillance</i> . A procura da <i>Surveillance</i> .....	54
CONCLUSÃO.....	57
BIBLIOGRAFIA.....	59

## INTRODUÇÃO

Esta dissertação pretende trabalhar sobre que tipo de utilização, comunicação e que tipo de relações estão a formar-se nos chats de video conhecidos como anónimos ou aleatórios, nomeadamente leituras sobre a vigilância existente, grafismo, design, capacidade de imersão e de comunicação (co-presença) com o “outro” neste tipo de tecnologia. Estas leituras ajudarão a perceber como é construída a identidade aqui. Pretendo, por isso, direccionar este estudo para um enquadramento antropológico dos utilizadores desta tecnologia: que percepção temos de nós e como vemos o outro do outro lado da ligação.

*Chatroulette* e *Omegle* são os dois sites deste género mais conhecidos e tornaram-se em pequenos fenómenos do ciberespaço. Resultado da demanda de espaços interiores que a sociedade necessita (espaços invisíveis do pensamento, da imaginação). Vivemos no mundo visível, mas também precisamos e sempre nos referimos ao mundo invisível (morte, fantasmas, céu, inferno, sonhos e alucinações são apenas alguns exemplos).

Vivemos rodeados de câmaras e ecrãs. Tentar-se-á perceber porque não são os chats de video aleatório usados em maior escala num momento em que o excesso de imagens pessoais e, cada vez mais intimas, invadem a internet. Esta actividade, hoje popularizada com o termo *selfies* é uma prática privada, isto é, de criação privada que depois se torna pública. Ao contrário dos chats de video aleatório em que os dois momentos são simultâneos.

Estes momentos simultâneos levam a uma falta de controlo por parte dos utilizadores e a um comportamento intermitente, ou se mostram ou se escondem.

O facto de ser uma rede social não-probabilística, eliminando as conexões anteriores, e permitir passar, a qualquer momento, para um novo utilizador, constitui um terreno fácil para se comunicar com bastante liberdade, e é corrente, expressar comportamentos tradicionalmente conotados de forma mais negativa ou ofensivamente. Assistimos a uma nova experiência de falar com estranhos: queremos ser nós, mas não totalmente.

Veremos também como a percepção do “outro” neste tipo de sites é encarada como uma personagem fictícia que se vai transformando, ou como várias personagens num espaço mais ou menos homogéneo, semelhante à experiência cinemática contemplativa ou a um jogo de video mais interactivo.

Por outro lado, percebemos que são de facto pessoas que estão do outro lado, corpos reais por trás de uma imagem, e não apenas personagens, e que respondem aos nossos estímulos.

Entre pessoas e personagens, o utilizador sente-se como que a representar para fantasmas. O próprio utilizador é como um fantasma que pode desaparecer ou esconder-se a qualquer momento, optar por estar ou não presente. No chat de video aleatório estão presentes novos limites da co-presença e uma noção de que a co-presença é «desligada» a qualquer momento. É na fronteira entre estes dois mundos (físico/virtual, presença/desaparecimento) que a fantasia, jogos de papéis e personalidades e construção de identidades tomam lugar.

Veremos diferentes tipos de utilização e performance nos chats de video aleatório: performance interactiva (o utilizador comporta-se de acordo com o input - imagem, voz, texto - da pessoa que está do outro lado) e não interactiva (o utilizador actua sozinho, independentemente de quem esteja do outro lado, independentemente até se está alguém do outro lado ou não). A performance não é limitada a pessoas: objectos, espaços e animais tomam o lugar de uma personagem humana.

A co-presença é dividida, cortada, separada, dinâmica, mutável, híbrida. Espaços e tempos entre os diferentes chats numa sessão que ficam negros, alternam entre objectos e pessoas ou deixam ver apenas uma imagem abstracta ou pixelizada, resultado também da tecnologia que é utilizada. Esta tecnologia, não ainda suficientemente desenvolvida ou cara (incluimos aqui a própria velocidade da internet) parece, assim, ainda não ser capaz de dar realmente “corpos” às pessoas, mas apenas vultos.

O contato corporal parece, assim, aos poucos, estar a ser recriado através da internet. Esta dissertação tentará perceber se este tipo de tecnologia se insere nesse esforço ou não, através de diferentes análises e dimensões destes sites (separados por capítulos) que conferem tanto uma invisibilidade e fantasmagoria ao utilizador como uma presença cortada, fracturada, separada e dividida.



## Capítulo I.

### DESIGN

#### I.1 - Mostrar-se ou ser anónimo na Internet

A internet está em constante mudança e cada vez mais integrada na vida do homem, sendo difícil deixar de pensar que não somos afectados pelos ambientes virtuais. Se passamos tanto tempo na internet, é normal que sejamos influenciados pelos seus *likes*, *pins*, *tweeters*, os seus *pixeis*, os seus *gifs* e que iremos repetir comportamentos desses ambientes no «mundo real».

De tal modo, é talvez preciso questionar o conhecimento tradicional da sociologia de que o ser humano é o centro de tudo o que está a acontecer (Goffman, 1999), na medida em que outras forças e desejos agem por ou sobre ele, questionando a sua autonomia. A visão centrada no homem deve ser questionada num momento que o mundo é dominado pela tecnologia e pelos mundos virtuais.

A interacção online dá oportunidade de sermos anónimos, livres e reinventarmos a nossa identidade, aliás na internet os utilizadores podem ter várias identidades, cada uma delas uma parte deles mesmos, como se fossem constituídos de várias camadas.

Com o aparecimento da internet e a possibilidade de criarmos diferentes avatares, surgiram universos paralelos correspondentes: os mundos virtuais onde esses avatares habitam. Esses mundos virtuais não deixam de existir, quando as pessoas não estão online, a vida continua aí de forma paralela e quase de forma autónoma. Os outros avatares podem interagir connosco, embora nós não possamos responder porque estamos offline, estamos contudo lá. Por isso se a nossa identidade se multiplica, qual delas é a mais importante, qual delas é central? Se ainda podemos falar assim.

Na internet sempre co-habitaram dois antagonismos: ser anónimo e ser popular. Para se ser popular é preciso ser-se identificável, construir uma identidade. A actividade na internet vai-se desenvolvendo entre estes dois pólos, como será explicado ao longo desta dissertação.

O caso dos chats de video aleatório, objecto de estudo aqui, parece ser um caso atípico: por um lado, perde-se o anonimato, pois as pessoas mostram-se tal como são (embora uma grande parte esconda a sua cara ou recorra a disfarces); por outro lado, mesmo mostrando-se tal como são, elas não são identificáveis, não possuem informação e perdem-se no meio de tantas pessoas. O tempo que aparecem para a outra pessoa do

outro lado da sessão é normalmente o tempo de poucos segundos, sendo fácil serem esquecidas passado pouco tempo.

## I.2 - Chats de Vídeo Aleatório - O que são?

Chats de vídeo aleatório são sites de comunidades probabilísticas, que promovem encontros entre os seus utilizadores, eliminando as últimas conexões que tiveram, normalmente sem terem que se identificar, e permitindo que sejam emparelhados aleatoriamente de forma a conversarem com estranhos de qualquer parte do mundo através de vídeo, áudio e mensagens de texto.

O utilizador é ligado a um outro de forma aleatória. A qualquer momento, cada um deles, com um simples clique do botão «next», estará ligado a um outro estranho, escolhido aleatoriamente, e se ele/ela não gosta do que vê, basta um clique de novo em «next» e uma nova pessoa aparecerá na câmara.

A comunicação neste tipo de sites inclui comportamentos verbais e não verbais tais como expressões faciais, gestos e posturas. Mas também permite o texto. Se forem desligadas as colunas e o microfone, teremos dois tipos de comunicação: uma corporal, não verbal; a outra escrita, verbal. Só é possível o chat entre dois utilizadores, embora em cada lado da comunicação possa estar mais que uma pessoa. Se for um grupo grande, não conseguirão comunicar efectivamente.

O primeiro e mais conhecido destes sites foi criado por um russo de 17 anos de idade, Andrey Ternovskiy, em 5 de Dezembro de 2009: o *Chatroulette* rapidamente se tornou popular pela inovação que trazia e pela atracção de nos podermos conectar com estranhos de qualquer parte do mundo. Chegar a locais que nunca vimos, nem em fotografias, e ver e falar com as pessoas que vivem aí é um desejo ancestral da humanidade.

Uma utopia, um sonho antropológico que no entanto não foi concretizado. Este tipo de sites não chegou a terras incógnitas, “povoadas de indígenas”, porque a internet não chega a todo o lado e porque este tipo de sites não é um dos conteúdos mais populares na internet. O site estagnou ou decresceu mesmo de popularidade. O mesmo com outros sites baseados na mesma tecnologia, como o *Omegle* que oferece o mesmo tipo de serviço, com maiores níveis de anonimato.

O criador do Omegle acreditava que podemos aprender mais com pessoas que não têm nada ou muito pouco em comum connosco, porque com os outros aprendemos

apenas pequenos detalhes. Mas toda a convivência humana se rege pela manifestação de semelhanças e de identificação com o outro.

Este tipo de sites parece ser importante estudar pelos vários paradoxos e binómios que desenvolve tais como: eu/outro, espelho/câmara, entretenimento de massas/ entretenimento individual, anonimato/exposição, real/ficção, etc.

Estes sites sugerem um novo tipo de estrutura e organização de comunidade (em oposição à rede social típica) em que um utilizador pode interagir com vários outros utilizadores, mas um de cada vez. Mesmo se numa rede social não-probabilística só conseguimos ver um perfil de cada vez, ou escrever uma mensagem de cada vez (embora existam as conversas de grupo), temos a sensação de que estamos em conexão com várias pessoas ao mesmo tempo: quando colocamos uma fotografia no *Facebook*, por exemplo, ela é vista e comentada por várias pessoas ao mesmo tempo. Nos chats de video aleatório, dedicamo-nos somente à pessoa que está à nossa frente até essa sessão terminar.

Este texto pretende mostrar assim como a estrutura e organização de uma plataforma virtual molda a interacção social de uma nova maneira nos seus utilizadores. Como a ecologia - design e sistema de vigilância - destes sites afecta as interações resultantes entre o utilizador e a plataforma.

Pretende-se estudar como os utilizadores comunicam num site de chats de video aleatório, quão espontâneo pode ser esse comportamento e como se comunica com o “outro”, que ideia podemos ter do “outro” através de uma pequena janela de video na internet.

### I.3 - Mudanças de expressão na internet

Os utilizadores na internet são, em geral, rápidos a julgar e responder, mesmo em assuntos importantes. A velocidade ganha sobre a precisão e *sites* como o Twitter, que impõem um limite de caracteres (140), forçam os utilizadores a condensarem os seus pensamentos e a reduzirem, omitirem ou resumirem a informação que querem dar, permitindo o desenvolvimento de abreviaturas, *emoticons* e *textspea*, *dot-points*, *sound bytes*, visando incluir emoção na comunicação virtual, mas nem tudo se pode expressar, mas apenas sentir, e esse “sentir” só se percebe na presença do outro. Somos capazes de senti-lo também nos chats de video aleatório?

Somos incentivados a ser concisos: escrever o nosso “estado” no *Facebook*, dar um título a uma fotografia, escrever comentários breves, criar uma notícia breve. À medida que vamos sendo forçados a criar de forma concisa, habituámo-nos também a ler todas essas informações rapidamente e fazer juízos sobre elas da mesma forma. Para alguns a evolução da linguagem na internet parece ser um retrocesso, cheio de erros, mas, na maior parte dos casos trata-se de uma linguagem que funciona mais como um código partilhado. Todos reconhecem as abreviaturas, siglas e *simleys*, mas a linguagem específica da internet ainda é percebida como uma linguagem paralela, de algum modo lúdica e pouco profissional.

Nas redes sociais somos conectados aos nossos amigos, mas também somos a pessoas que não conhecemos, podendo surgir um sentimento de sobrecarga de informação não desejada. Transpomos isto para os chats de vídeo aleatório: nenhuma daquelas pessoas que nos aparece foi seleccionada por nós. Por isso, como nos podemos sentir agradados pelas escolhas aleatórias de um “robô”? Essas escolhas serão descredibilizadas e o utilizador percebe que nem todos o irão interessar. Numa amostra de 100 pessoas, provavelmente apenas uma lhe interessará, ou nem isso, de modo que ele tem de ser rápido a escolher.

A Internet permite tentar repetidamente e falhar e apagar e corrigir, e isto é decisivo nas nossas acções e comportamentos futuros. A possibilidade que temos de poder apagar as nossas acções, o nosso histórico, as nossas marcas e memórias na internet é mais fácil que na vida real. Este aspecto também está presente nos chats de vídeo aleatório.

As redes sociais também mudaram o nosso desejo de comunicação: o que queremos dizer. A forma, o design, como são construídas essas redes forçam-nos a partilhar frases, fotografias, vídeos que possivelmente não faríamos antes ao telefone ou mesmo pessoalmente, num esforço de ser semelhante ou melhor que os outros utilizadores.

O que a internet oferece é a exposição que não é presencial e que pode por isso cativar outras pessoas de uma forma diferente de outros tipos de comunicação: oferece mais protecção que na vida real de todo o tipo de violência que possa surgir - física, verbal, psicológica. Antes de tudo, porque as pessoas estão em locais diferentes. Excepto se “perderem o controlo” e fornecerem demasiada informação pessoal a alguém potencialmente perigoso. As pessoas também se sentem protegidas pela facilidade de

desconecção: no caso destes sites é muito fácil perderem o contacto da pessoa com quem falam num determinado momento, basta pressionar uma tecla.

A escrita na era da internet tenta, de alguma forma, recuperar a emoção que se perdeu na expressão nas novas tecnologias. Walter Benjamin fala que se perdeu a oralidade das histórias, contadas pelos viajantes, os marinheiros que tinham visto e vivido coisas novas em terras estrangeiras (Benjamin, 1994, original de 1936). Esta análise de Walter Benjamin, feita já na década de 1930, é o prelúdio da fragmentação das narrativas e da sua abertura (para outros enredos) ou fechamento (o receptor é que decide o final ou o seu sentido) através da leitura feita pelo leitor, que hoje em dia é comum na era da internet. Veremos, ao longo desta dissertação, como os chats de video se inscrevem também nesta corrente.

Essas histórias, que antes eram contadas, passaram a ser narradas nos romances, a emoção vinha na descrição. Ouvir uma história que é contada passou a ser lida no romance, onde o indivíduo está isolado, mas já não sabe falar, por isso, escreve (Benjamin, 1936). Com a necessidade de ser conciso na internet, as narrativas tornaram-se mais pequenas, criou-se uma nova linguagem audiovisual para contar histórias e para expressar a emoção.

Na era da informação, os jornais substituíram os contadores de histórias (Benjamin, 1936). Os editores de jornais descobriram que as pessoas estão mais interessadas pelas notícias da sua cidade (Benjamin, 1936), ou seja, aquilo que tem alguma referência para elas, que lhes diz algo, e não é abstracto. Deixou-se assim de perder o entusiasmo por aquele que vem de fora, o seu mundo e as suas histórias. Os jornais e as suas notícias foram beneficiados pela rapidez da impressão o que os tornou competitivos na busca de histórias, e aquelas que estavam mais próximas chegam sempre mais rapidamente.

Aqui podemos ver um paralelismo com os chats de video aleatório na busca de rapidez nas histórias que, aliás, é comum a toda a internet (basta pensar no *Twitter*, por exemplo). Ao mesmo tempo, parece haver essa dificuldade de falar com o “outro” ou até desinteresse, já que a maior parte das pessoas fica poucos segundos com uma determinada pessoa. A razão desse desinteresse fica por explicar, e esta dissertação, embora aponte algumas respostas, apenas tenta perceber esse acontecimento.

No entanto, este tipo de *sites*, nomeadamente O *Chatroulette* e o *Omegle*, não pára de acrescentar novas funcionalidades que ajudam cada utilizador a encontrar mais

facilmente uma pessoa parecida consigo, com gostos semelhantes. Com estas sucessivas actualizações no design dos *sites*, que já não são tão simples e básicos como no princípio, podemos depreender que os seus criadores perceberam uma falha na sua utilização: as pessoas não estão tão interessadas em falar aleatoriamente com estranhos de qualquer parte do mundo, mas antes (permanecendo o seu sistema aleatório) com algum interesse e ligação a elas (para não perderem tempo à procura), estejam essas pessoas próximas ou não.

Ao mesmo tempo que somos habituados a “narrativizar” a vida porque se trata de uma sucessão compreensível de acontecimentos no tempo, fazemos o mesmo na internet, e ainda mais nos chats de video aleatório pois estamos a ver um ecrã com “personagens”. Percebemos que não somos capazes de criar narrativas neste tipo de *sites*. Falta, por um lado, a ordem e a evolução dos acontecimentos. Por outro lado, faltam acontecimentos emblemáticos, climaxes, etc. As diferentes informações em cada sessão de chat, que apenas são válidas no momento actual, não conseguem ser ligadas entre si, desaparecem assim que a sessão fecha. Há uma desconecção entre as diferentes histórias e as suas “personagens” e não uma conexão.

Na explicação de José Gil sobre a obra de Fernando Pessoa, o desdobramento da voz narrativa em várias personagens, várias identidades é uma tentativa de levar o leitor na mesma direcção de impessoalidade, de afastamento do outro (Gil, 2010). Na leitura de José Gil da obra do poeta, há uma necessidade (por via de um movimento de forças, de atracção e de subjugação) de o leitor ser um outro, mudar constantemente de papel, colocar-se na pele do outro, devir-outro porque é isso que lemos (Gil, 2010). Aquilo que vemos também é aquilo que fazemos. Assim nos chats de video acontece o mesmo, somos constantemente chamados a adaptarmo-nos a uma nova pessoa, assumir um papel e uma postura diferente sempre que uma nova “personagem aparece”.

#### I.4 - Design nos chats de video aleatório

Para assegurar a instantaneidade e o realismo aparecem então os chats de video, onde nos podemos comunicar em tempo quase real e ver-nos tal como somos.

Nos chats de video aleatório prevalece o mesmo tipo de comportamento: avaliar rápido o nosso parceiro e falar em vez de escrever. Com base neste pressuposto, para encontrar o par ideal o utilizador deve ser muito rápido a fazer um juízo sobre o seu

interlocutor. Se ele não parece ser compatível ou interessante, deve passar rapidamente para o seguinte.

Comunidades online probabilísticas como o *Chatroulette* e *Omegle* são o inverso de redes sociais como o *Facebook* e *Twitter*, que enfatizam a documentação das conexões e identificação dos utilizadores. Ao contrário das estruturas e designs destas, a regra dos chats de vídeo aleatório impõe uma unidade temporal e social: quanto mais tempo é gasto com um utilizador, menos outros utilizadores se pode encontrar, privilegiando assim os relacionamentos um-a-um e não grupos cada vez maiores de amigos ou criação de diferentes tipos de grupos, seguidores, etc.

Mas as pessoas não parecem aproveitar esse tempo que têm enquanto estão sozinhas com as outras pessoas. Acontece também que este sistema probabilístico obriga as pessoas a aceitarem as escolhas que são feitas por si e aceitar a pessoa que lhe aparece à frente, seleccionada aleatoriamente, embora elas possam pressionar *next* e de certa forma escolherem quem mais lhes interessam (dentro dessa prévia selecção do *site*). É talvez também por isto que a maior parte das conversas são tão curtas, ou nem existe conversa, apenas um vislumbre.

Os poucos segundos em que aparecem fazem os interlocutores parecerem aparições. Aparecem e desaparecem rapidamente e quase não têm tempo de se materializarem, ao contrário do que este tipo de tecnologia permitiria construir: a materialização dos corpos.

No *Omegle*, mas já não no *Chatroulette*, o design favorece condições para o desligamento e desconecção (*disconnect/next*), para o anonimato (não é preciso fazer login ou escolher um nome para nós) e para a ansiedade de encontrar alguma pessoa com a qual nos identificamos, pois o site anuncia ininterruptamente quantos utilizadores estão online, por isso, se estão 30.000 o utilizador tem que ser muito rápido a fazer a sua apreciação do parceiro para poder ver o maior número possível de outros utilizadores.

Enquanto a identidade se constrói pelo fornecimento e troca de informações, o design deste tipo de sites incentiva o contrário: um botão quase único (*next*) e o contador automático de utilizadores online no site facilitam que os utilizadores queiram saltar de utilizador em utilizador de modo a encontrar uma ou mais pessoas interessantes no meio desse grande número que está sempre visível no site. Esta inclusão do contador de utilizadores online no design do site é importante porque se imaginarmos que esse não existe, a nossa percepção será talvez de que não há muitas pessoas online no

momento ou, pelo menos, ficaremos na dúvida, e, se assim fosse, não teríamos interesse em estar ali.

Duas ou três modificações no design do site *Omegle* com implicações no comportamento e no rastreio dos utilizadores: existe um botão “disconnect” que ao pressionarmos pergunta “really?” e depois “new” para iniciar nova conversa; existe uma opção para tirar fazer uma “captura de ecrã” (*screenshot*) debaixo da janela do chat de video, lembrando que o nosso parceiro pode copiar momentos da interação. O novo design do site permite escolhermos os nossos interesses e procurar aleatoriamente pessoas, mas que tenham esses mesmos interesses. Permite também o utilizador conectar a sua conta do *Facebook* e permitir que os robôs do site encontrem pessoas com os mesmos interesses.

Logo na página inicial, o *site*, em 2013, avisava:

*Be appropriate. We moderate Video Chat. A team of living, breathing humans is working 24/7 to ban anyone who gets naked. (Omegle.com, 2013)*

Em 2014, introduz o utilizador assim:

*The Internet is full of cool people; Omegle lets you meet them. When you use Omegle, we pick someone else at random so you can have a one-on-one chat. You're anonymous unless you tell someone who you are (not suggested), and you can stop a chat at any time. If you prefer, you can add your interests, and Omegle will look for someone who's into some of the same things as you instead of someone completely random. (Omegle.com, 2014)*

O *site*, após este aviso, sugere ainda um outro *site* para exibir e/ou ver nudez. O novo slogan poderia ser: “Fale com estranhos, mas tente criar laços”. Com estas medidas são despojadas as pessoas com interesses explicitamente sexuais e são incentivadas as conversas mais longas e criação de amizades.

O *Omegle* inclui também um “Spy Mode” (Modo de Espionagem), o que permite que um utilizador possa sugerir uma pergunta para outros dois utilizadores discutirem. A pessoa que fez a pergunta não pode participar na discussão, e simplesmente observa.



O *Chatroulette* e *Omegele* fazem “restrições” de idade (mínimo 18 anos), e que concordem com os termos para não expressar qualquer conteúdo ofensivo ou pornográfico, mas não pede qualquer tipo de identificação aos utilizadores, nem os pode banir através do seu mecanismo de detecção de faces, pois, como saber exactamente se uma pessoa tem 13 ou 18 anos?

Inicialmente, no *Chatroulette* bastava só iniciar a conversa, todos eram anónimos. No entanto, o *site* agora exige que os utilizadores se registem gratuitamente antes que eles possam usar todos os seus recursos. Os níveis de anonimato podem descer consideravelmente. A inscrição requer um nome de utilizador, endereço de e-mail e senha. Detalhes como a idade, sexo e localização ainda podem ser adicionados no perfil. Os utilizadores podem ainda escrever uma secção “sobre mim”, incluindo a língua que eles falam, gostos musicais, etc. Podem também fazer *upload* de uma imagem sua para adicionar ao seu perfil.

É necessário ainda a aprovação de outros utilizadores. E cada utilizador pode reportar comportamento não desejado da parte do outro. Num *site* cujo design inclui tão poucos botões, com facilidade os utilizadores podem reportar sem razão outros utilizadores. Se três utilizadores reclamam sobre o mesmo participante dentro de cinco minutos, este é banido temporariamente do serviço.

## Capítulo II.

### VIGILÂNCIA

#### II.1 - Vigilância na Internet

Neste capítulo tratarei da vigilância que existe na internet com um foco nos chats de vídeo aleatório através de sistemas de controlo governamentais (exteriores) e sistemas de controlo entre utilizadores (interiores).

A liberdade sentida na internet pela sensação de maior anonimato deve-se à ilusão de que tudo é virtual na internet e que as nossas acções são invisíveis, e, por isso, temos menos medo das sanções. Temos a sensação do poder de nos desligarmos desse mundo: desligar uma conversa, bloquear uma pessoa, apagar uma conta pessoal, desligar o computador.

Cada vez mais as pessoas estão no ciberespaço, tornam-se *cyborgs*, entram com os seus corpos também neste espaço. Somos inseparáveis da internet: criar contas de e-mail, ver filmes, ler livros, fazer compras, consultar a nossa conta bancária, consultar mapas, saber opiniões de um determinado restaurante, etc. Nesse sentido, também estamos presos aos objectos do ciberespaço, aos computadores e telemóveis.

O espaço virtual não é só um espaço na nossa mente: ele existe de facto. A internet tem vindo a ajudar-nos a viajar: compra de viagens, cálculo de caminhos mais rápidos para chegar ao destino, avaliação pessoal de destinos (*Tripadvisor*), encontrar horários de autocarros ou uma determinada loja na cidade (*Google Maps*), etc.

Mas também, todas estas ferramentas, tornam-nos mais localizáveis. Existem sites que nos permitem detectar o nosso IP (“Internet Protocol”) e onde está ele. Podemos fazer o mesmo para alguém que desejamos saber a sua localização (sabendo o seu IP). Cada um de nós, facilmente, pode saber se o receptor leu o nosso e-mail, onde, quantas vezes e quanto tempo deixou o e-mail aberto, por exemplo.

A nossa informação está dividida e, durante a nossa actividade, vamos dando pistas: na pesquisa que fazemos, na nossa conta de email, no nome, pseudónimo, *nickname*, avatar que adoptamos, nas redes sociais que frequentamos.

Os nossos passos na internet (sendo isto mais óbvio dentro das redes sociais) são vigiados, mas não sabemos quando e até que ponto (se a informação que damos será polémica ou indiferente).

Neste enquadramento exposto, os utilizadores vão recebendo sinais de que as suas informações não são privadas, aquilo que escrevem, lêem, vêem, publicam e visitam é de acesso público. Esta ideia de vigiamento permanece nos chats de video aleatório: somos observados por robôs ou pessoas ou ambos. Como nos podemos comportar, nunca sabendo qual será o destino da nossa imagem?

## II.2 - O sistema panóptico na internet

A relação do privado e colectivo no virtual difere da do real já que no virtual uma acção individual torna-se sempre colectiva e propriedade do outro.

Vivemos uma nova experiência de controlo. Mesmo se já não é um sistema panóptico, talvez seja um panóptico descentralizado. Porque todos nos vigiamos uns aos outros (caso das redes sociais).

*Punições menos diretamente físicas, uma certa descrição na arte de fazer sofrer, um arranjo de sofrimentos mais subtis, mais velados e despojados de ostentação, merecerá tudo isso acaso um tratamento à parte, sendo apenas o efeito sem dúvida de novos arranjos com maior profundidade? No entanto, um fato é certo: em algumas dezenas de anos, desapareceu o corpo supliciado, esquartejado, amputado, marcado simbolicamente no rosto ou no ombro, exposto vivo ou morto, dado como espetáculo. Desapareceu o corpo como alvo. (Foucault, 1996: 12)*

Neste excerto de *Vigiar e Punir* (1996, original de 1975), Michel Foucault explica o dispositivo panóptico e descreve uma sociedade, a das disciplinas, que pune os indivíduos de forma menos violenta, ou até vigia antes do delito, de forma a antecipar ou a tornar os indivíduos conscientes de que são vigiados e assim tornarem-se mais “disciplinados”. Uma forma de controlo mais eficiente, pois poupa em meios técnicos e humanos. Na prisão, por exemplo, pretende que os indivíduos se prendam a si próprios, que se mantenham presos, pois sabem que são vigiados. Todos os indivíduos de sistemas panópticos são cobaias de experiências para vigilantes (policias, médicos, professores, etc.) e servem, então, como objectos de conhecimento, aliás, eles tornam-se objectos e sujeitos ao mesmo tempo.

A vigilância nas sociedades de disciplinas supõe dois instrumentos: o primeiro é observar e recolher; o segundo é analisar a informação. Após a observação dos indivíduos (e a consciência destes de que estão a ser vigiados), esta é registada e analisada para melhor conhecer o indivíduo, os grupos e os seus comportamentos. Do estudo dos homens, com o grau de visão maior possível, surgiriam as possibilidades de uma sociedade melhor, mais saudável, mais justa, mais civilizada e produtiva (Foucault, 1996). Neste sistema, a punição é invisível e tem a sua força na expectativa, no que pode acontecer, e não num discurso ou comportamentos visíveis de punição.

No ciberespaço, também somos vigiados. Mas este vigiamento (que é normalmente feito por robôs e não pessoas) é quantitativo e não qualitativo. É feito com base numa estatística: se “viagem” aparece várias vezes nos títulos dos meus e-mails, aumentará a probabilidade de ter anúncios laterais de promoções de viagens. Mesmo que esses e-mails sejam enviados por mim e para mim, e que eu não viaja nada além dos meus e-mails (os robôs, estatisticamente, depreendem que eu viajo muito).

*O exemplo mais completo desse cenário pode ser encontrado observando o usuário do Gmail. Uma vez tendo inserido sua senha e acessado seu correio, a Corporação Google, proprietária do serviço de e-mail, vincula imediatamente o IP ao interagente, além de enviar um cookie para a máquina do usuário. Ele pode entrar diretamente no Orkut, no Blogger, no Google Docs e no seu perfil do YouTube, sem necessidade de identificação, uma vez que a Corporação Google cruzou todos os seus dados e sabe exatamente quem está navegando com aquele IP. Mais do que isso, todas as pesquisas que o interagente realizar no mecanismo de busca poderão ser registradas para análise de padrões de comportamento. (Silveira, 2009: 131)*

Na sociedade das disciplinas o panóptico era um dispositivo que visava aceder ao interior dos indivíduos, através da vigilância dos seus corpos e comportamentos, detectando assim as malformações (Foucault, 1996).

A identidade não existe em si mesma, mas na relação com o outro indivíduo, é a identificação que é imposta na relação entre dois seres que comunicam. Exactamente a

distinção entre os dois seres materializada numa diferente denominação. Daí surge a necessidade de identificação na internet, para comunicarmos melhor, mais efectivamente. No Ciberespaço, a identidade é sugerida e construída progressivamente, por partes, completando um puzzle de informação.

*Nota-se neste processo a diminuição relativa da importância da visão e do olhar. A economia do poder na vigilância digital parece prescindir da presença visível do observador e do observado. Na maioria das vezes, a vigilância se dá sobre informações e não sobre pessoas. Os dados não são, em si mesmos, nem muito reveladores nem facilmente acessíveis aos sentidos nus (...) (Bruno, 2006: 154)*

O utilizador é construído como um puzzle através de uma soma de informações que vamos fazendo das suas aparições na internet e, no caso deste estudo, nos chats de video aleatório. No entanto, não deixa de ter importância aqui o papel do olhar, mas este tem uma função de associar imagens e corpos, quase como compor esses num só. Ainda menos se trata da dispensa da presença do observador e do observado, pois eles, de facto, estão “presentes” com os seus “corpos”, ao contrário do resto da internet. A comunicação e a vigilância estabelecem-se pelo mútuo consentimento da presença dos dois seres.

O utilizador é dividido, a sua identidade é maleável, diluída e sugerida também pela Internet. Fernanda Bruno utiliza o termo “perfil” (Bruno, 2006) para falar de uma projecção dos desejos inerentes, podendo passar a um desejo real o que era apenas potencial, a morte do sujeito unificado (Bruno, 2006) e do par massa-indivíduo (Deleuze, 1992). Os indivíduos já não têm tanto tempo para desejar os produtos de consumo, mas estes antes colocam-se diante de nós (Bruno, 2006). Neste sentido, é que os corpos são divididos. Não somos analisados como um todo, mas pelas partes. Essas partes são tudo aquilo que fazemos na internet, e mesmo que apaguemos o nosso histórico é só para nós que apagamos. Tudo continua na Internet.

Na era da internet, a vigilância não isola e prende os indivíduos na própria arquitectura do edifício, mas é exercida pelo rastreio e análise da informação, já não é tanto pelos corpos mas pelos dados deixados no ciberespaço, não com intenção de actuar no agora, mas projectar para o futuro (Bruno, 2006).

Face à multiplicidade de escolhas possível na internet, aliás, acompanhante do mesmo tipo de multiplicidade na vida moderna, Jean-Gabriel Ganascia vai abordar o tema do catóptico, o sistema de vigilância em que todos são observadores de todos através das máquinas digitais (Ganascia, 2010):

*Most of the time, the number of possibilities is so high that individuals do not have the cognitive ability to decide which is best. Choices are often aided by recommending systems, which can easily be biased. Moreover, since the problem is to capture attention, advertisements can be personalized and automatically adapted to individuals according to their history or to their profile. Therefore, while in the Panopticon property referred to the value of information, in the Catopticon, it corresponds to new economic rules, which rely on attention, i.e. on the strategies that help people to retain the attention of their contemporaries and not on strategies that help to sell goods. (...) (Ganascia, 2010:13)*

Este sistema muito visível na internet cria uma camada horizontal de indivíduos em que nenhum se destaca, forçando, através da auto-percepção (que ele também possibilita, nomeadamente nos chats de video aleatório), a vontade de uns se destacarem sobre os outros para finalmente se distinguirem (Ganascia, 2010):

*In the case of the extended Catopticon, privacy is not the first concern, since the challenge is not to hide, but to emerge from anonymity and to be distinguished from among the vast number of individuals. The success of Jennifer Ringley's website attests this new dimension of society. It is not only the exhibitionism of a young woman that was so successful, but the fact that she had intelligently captured the Zeitgeist. She argued that she wanted to share authentic pieces of her life, which corresponds to the aspiration of many contemporary young people. This made her a famous 21st-century conceptual artist. (Ganascia, 2010:13)*

## II.3 - Vigilância nos chats de Video aleatório - vigilância entre pares e vigilância hierárquica

Aparecem novas identidades que são analisadas por camadas, partes do corpo, esferas ou dimensões da vida desse utilizador. Somos divididos nos nossos gostos e vontades. Assim, também os corpos digitais nos chats de video aleatório estão divididos, duplicados, tornam-se impalpáveis. Uma sensação de que estamos com várias pessoas ao mesmo tempo, mas todas com uma separação entre si. Todas também fracturadas em que só vemos parte dos seus corpos. Nos chats de video aleatório, como na internet em geral, os corpos dão-se a conhecer por um processo de selecção: o que queremos mostrar, que parte do corpo, que cara, que cabelo, que roupa, que cor, que luz.

A sensação de que aqui tudo é virtual, mesmo os copos. Aqui as acções também parecem invisíveis com a possibilidade de serem apagadas a qualquer momento.

*Bodies become patterns of information, ``flickering signifiers, characterized by their tendency toward unexpected metamorphoses, attenuations, and dispersions" (Hayles, 1993: 73).*

O panóptico na Internet (ou catóptico) age sobre “fantasmas digitais” e “simulações de identidades”, não corpos, e fazem projecções para os utilizadores. Além de incluir um número muito maior de cidadãos, sobre o qual age, este também analisa individualmente cada indivíduo, pois, cada um tem uma história na internet diferente. Além disso, vários resultados e hipóteses (isto é, sugestões de produtos, serviços, “pessoas”...) são possíveis para o mesmo indivíduo.

Desenvolver-se-á mais à frente a criação de múltiplas identidades na internet, mas por enquanto anuncia-se agora apenas o assunto para explicar a necessidade de os utilizadores mostrarem uma das suas actividades a uns e esconderem-na a outros, e depois, numa outra actividade, seleccionam um outro grupo. Ou seja, dividem-se naquilo que são e mostram e podemos notar que aquilo que lhes dão, eles dão de volta, isto é, se recebem determinada informação íntima, podem responder com o mesmo nível de intimidade. Se o utilizador com quem falamos mostra a sua cara, nós também possivelmente iremos mostrar (excepto se nos virmos numa “posição inferior ou de

fragilidade” que, nos casos dos chats de video aleatório se encontra, por exemplo, nos voyeurs que apenas mostram os seus genitais).

*Moreover, some want to live a number of different existences on the Web. For instance, they don't want to share the same personal information, and consequently the same identity, with their friends, with their family, with their boss, with their physician, with their insurance company or with their administration. However, it is difficult to avoid contradictions when dealing with multiple identities. (Ganascia, 2010:13)*

Embora observamos a actividade dos nossos amigos, e mesmo pessoas que não conhecemos, é informação que recebemos, não comportamentos directos. Assim, de certo modo, transportando esta ideia para os chats de video aleatório, é na sequência dos vários chats e da expectativa de quais utilizadores se irão encontrar que os indivíduos adoptam logo desde o início uma determinada postura e comportamento.

O sistema de reportação que abrange um pouco toda a internet acabou por chegar também aos chats de video aleatório. Neste sistema, cada utilizador pode reportar qualquer conteúdo que ache ofensivo.

A vigilância é percebida pela estrutura e design de sites: os números de amigos, sugestões de amigos, de potenciais amigos, de utilizadores online (etc); estes números são os nossos vigias, sabemos que eles estão lá nalgum momento e mesmo não estando online, podem estar lá. Mesmo estando uma janela de chat de video sem ninguém, pode estar lá alguém fora do enquadramento. Esta suspeita nos chats de video aleatório nunca permitirá um comportamento “natural”.

A comunicação é bidireccional. Todos os utilizadores são produtores e receptores ao mesmo tempo. No caso dos chats de video, somos vigiados pelos nossos pares e acrescenta-se uma nova forma de vigiamento: um auto-vigiamento ao vermos a nossa imagem a ser reflectida no monitor.

Os utilizadores que aleatoriamente vão passando por nós podem fazer gravações do video, podendo tornar-se público, ou fazer “capturas de ecrã”.

O *site* devolve-nos a nossa imagem (como nos vemos e como somos percebidos pelos outros), forçando-nos a vigiá-la, controlá-la melhor (este ponto também tem a ver com o design). Raramente ou nunca temos a devolução da nossa presença numa co-



presença. Tradicionalmente, a nossa imagem é apenas recebida pelo outro, aqui, é recebida de ambos os lados da comunicação. Frequentemente, temos de imaginar como somos e actuamos consoante essa imagem imaginada que fazemos de nós, neste sistema de comunicação essa imagem é concretizada e actualizada numa espécie de espelho que nos devolve a imagem. Isto é semelhante ao trabalho do actor em imaginar a sua personagem para a interpretar e para se “tornar” essa personagem (Gil, 2012). Entre imaginarmos a nossa imagem e o nosso comportamento e vê-los de facto produz-se uma distância e uma diferença.

As duas acções aliadas (pouco cuidado na informação colocada na internet e desejo de individualização na internet) vão tornar mais fácil a identificação e monitorização dos utilizadores. Nestes *sites* endereços IP dos participantes são gravados e armazenados até 120 dias, de acordo com a política de privacidade. A política de privacidade explica também que os usuários que guardam as conversas têm os seus endereços IP armazenados nos servidores do *Omegele* por tempo indeterminado, e que o uso do chat de vídeo envolve uma troca de endereços IP entre os computadores dos participantes.

*Chatroulette* e *Omegele*, hoje em dia, vigiam os seus utilizadores, nomeadamente através de sistemas de detecção de nudez (um dispositivo que reconhece grandes camadas de pele no ecrã) ligado aos seus servidores. Este sistema nem sempre acerta, mas, posteriormente, as imagens são analisadas por pessoas, que decidem se devem banir esse endereço IP ou não. Na própria política de privacidade, esta avisa que o sistema não é perfeito e que o utilizador poderá sempre encontrar conteúdos não desejados pela imprevisibilidade dos utilizadores.

Em geral, as mensagens não são armazenadas, mas quando uma mensagem for marcada como *spam*, ela é armazenada indefinidamente, juntamente com o endereço IP do remetente.

Os servidores gravam para efeitos de aplicação da lei (para fornecer a terceiros), rastreio de *spam* e efeitos analíticos: o tempo de duração do chat, o endereço de IP, a etiqueta (*tag*) de identificação gerada aleatoriamente e atribuída ao computador. No final de um chat no *Omegele*, os usuários têm a opção de guardar esse chat e partilhar o *link*. Estes dados podem ser fornecidos a terceiros, nomeadamente para aplicação da lei.

*Daí o efeito mais importante do Panóptico: induzir no detento um estado consciente e permanente de visibilidade que assegura o funcionamento automático do poder. Fazer com que a vigilância seja permanente em seus efeitos, mesmo se é descontínua em sua acção.* (Foucault, 1996, p. 177).

Somos também vigiados por todos os utilizadores por quem vamos passando no chat, todos eles olham para *mim*.

Estes *sites* ao acederem, mediante a nossa autorização, à nossa conta no *Facebook*, onde estamos registados e a toda a actividade e amigos que temos aí, consente o acesso a informações pessoais e aos nossos interesses. Temos assim consciência que eventualmente poderemos conhecer alguém nosso amigo ou amigo de amigo, pois as ligações que irão ser estabelecidas irão basear-se em palavras chave dos nossos gostos (exemplos: “cinema”, “jardins”, “cantores”, etc...). O *Omegle* guarda, sob a forma de *cookies*, os interesses que adicionamos e alguns dados técnicos sobre o nosso computador.

José Gil fala de Deleuze e da sua explicação da relação entre dois seres, nomeadamente um casal, onde se processam trocas de intensidades e forças que contaminam num deles aquilo que era do outro, cria-se uma zona que ele chama de indiscernibilidade, onde não se sabe o que é de um e o que é do outro, não a um nível de identificação, mas, agora referindo-se a Leibniz, a um nível molecular de pequenas percepções (Gil, 2012):

*Quer dizer que já não se trata de fenómeno visível. Fenômeno é o que é dado à sensorialidade presente, numa presença. E isso aqui é uma impresença para lá do fenómeno, por isso temos grande dificuldade. São fenómenos que se encontram na relação de duas pessoas no DEVIR. Então, essa zona de indiscernibilidade é uma zona que se encontra em todos os devires, e nós temos múltiplos devires. (...) Eu estou sempre a emitir linhas de devir, porque eu estou sempre habitado por outros. Uma linha de devir é uma emissão de partículas virtuais, «nos termos de Deleuze». Virtual, aqui, quer dizer que são emissões tão breves, tão breves que são mais breves do que o mais curto do espaço de tempo de que eu possa ter consciência.* (Gil, 2012: 2)

## Capítulo III.

### UTILIZAÇÃO

#### III.1 - Razões da não massificação desta tecnologia

Dos meus pressupostos iniciais antes de escrever este texto, destaco dois: (1) a crescente portabilidade das câmaras de video e dos instrumentos de comunicação que as incluem, levaria a uma maior adesão ao chat de video; (2) a interacção via chat de video, devido aos mecanismos de identificação mais realistas, levaria a um recuo da construção de avatares ou personagens fictícias.

Durante o visionamento que fiz de vídeos gravados ou em directo no *Chatroulette* e *Omegle*, duas confirmações atenuam, pelo menos, a força dos pressupostos iniciais: (respondendo ao pressuposto 1) ambos os *sites* são usados por maioritariamente jovens, levando a induzir que esta tecnologia de chat não é generalizada e usada por todas as faixas etárias; (respondendo ao pressuposto 2) os utilizadores interagem recorrendo a fantasias (personagens completas ou somente máscaras, enquadramento de partes específicas dos corpos), dificultando ou confundindo as suas verdadeiras identidades.

As razões principais que identifiquei para o uso não massificado deste tipo de chat são:

1-Em videochamadas, não permite multi-tarefas (por exemplo: falar e cozinhar ao mesmo tempo). O utilizador quando “entra” num chat de video aleatório, tem de se dedicar somente a ele, não podendo (ou torna-se mais complicado) distribuir-se e multiplicar-se pelas diferentes janelas possíveis na internet. Este aspecto difere um pouco em relação aos serviços de chat de video convencionais como o *Skype*, um sistema que substitui de certa forma o telefone acrescentando-lhe uma câmara de video, em que, a maior parte da vezes comunicámos com amigos ou pessoas que já conhecemos previamente ou pessoas com quem marcamos anteriormente essa chamada. Deste modo, embora tenhamos que nos dedicar a essa pessoa nesse tempo de chamada, é mais desculpável se estivermos a executar simultaneamente outras tarefas. Este tipo de tecnologia é sinónimo de conversa importante e longa, mas as pessoas recorrem ao contacto via internet por ser impessoal: poderem ser breves, directas e sem muitas justificações.

2-Não estamos (ainda) habituados à nossa representação filmica. Isto liga-se ao stress por ser filmado: pressupõe uma pose, ver-se antes ao espelho, estar atento aos gestos e comportamentos e um cuidado com o espaço onde se desenrola o chat de video.

3-As gerações mais novas são as que usam mais, precisamente por crescerem num ambiente crescentemente video-vigilante e rodeado de ecrãs e, por isso mesmo, estão mais adaptadas.

4-Não permite conversas privadas simultâneas.

5-Medo de ser gravado, podendo a nossa reputação ficar em causa.

6-Não podemos inventar, fantasiar a nossa identidade tão facilmente como noutras formas de interactividade.

7-A conexão de internet é ainda fraca, assim como os dispositivos técnicos envolvidos, sendo que muitas vezes a imagem e o som perdem qualidade, tornam-se lentos ou falham mesmo e não se consegue comunicar.

Apesar da cada vez maior portabilidade das câmaras e da sua forte disseminação, a comunicação em directo através destas não é um acontecimento de massas como se esperava. A razão principal desta recusa pode ter a sua origem na dificuldade de lidarmos com o nosso próprio retrato. Muitas vezes, as pessoas não gostam de ser filmadas e nem sequer gostam de ver-se no espelho. Presenciamos, no actual momento, contudo, a proliferação de *selfies*, que são os auto-retratos tirados em privado que mais tarde se tornam públicos. Aqui o auto-retrato é estudado, é ensaiado em privado até estar “pronto” para ser mostrado publicamente. Nos chats de video aleatório estamos no domínio do público, e a imagem dá-se ao “outro” em directo. Talvez, devido a essa rejeição, do nosso retrato (ele parece-nos sempre estranho) o usuário do chat de video aleatório recusa, em muitos aspectos, a sua "identidade real", mas, ao invés disso, ele mascara-a e desenvolve uma personagem.

### III.2 - Tipos de utilização

Os utilizadores destes *sites* têm três tipos de comportamento principais, todos talvez interligados, ou todos talvez o mesmo, mas decidiu-se separá-los: divertimento e preenchimento de tempo livre; necessidade de interacção; necessidade de satisfação de desejos, fantasias e fetiches.

Que transformações e que identidades estão a surgir aqui? Um novo indivíduo que não olha para trás e que pensa, crescentemente, no próximo («next»)? Um novo

indivíduo que não pretende trocar afectos? Para quem experiencia comportamentos nestes *sites*, antes de os colocar em prática na vida física, que influência têm? São os mais jovens que usam este tipo de tecnologia: irão continuar a usa-la? Irão usa-la da mesma forma que antes, satisfazendo as suas necessidades de fantasia e imitação, que têm desde pequenos, ou terão um comportamento mais “naturalista”? A violência que se expressa aqui (verbal, sexual, auto-punitiva) tenderá a desaparecer?

Os utilizadores não estão interessados em ser afectuosos, mas antes libertarem energias negativas, comportamentos mais violentos ou desejos reprimidos. A sua vivência está relacionada com a efemeridade, futilidade, espectacularidade, perversidade, violência, poder, indiferença e desvinculação. Todas estas dimensões do comportamento humano têm uma leitura comum mais negativa que positiva. Nestes novos corpos, sensações novas são experienciadas: poder, indiferença, desvinculação.

Na possibilidade fácil de escape, dos chats de video, os utilizadores recorrem a máscaras, óculos de sol, lenços, burcas (etc.) pois estão expostos a todos estes tipos de comportamentos (mais violentos), que conhecem por se terem informado ou por experiência própria neste ambiente, e a uma nova experiência de falar com estranhos: queremos ser nós, mas não totalmente. O confronto com este tipo de violência (verbal e física) e a própria dificuldade de falar com estranhos encontra, talvez, defesa no mascaramento da nossa identidade. Para alguns, a consciência dos botões “next” e “disconnect” são uma prova de quão atractivos somos. Mesmo que não queiramos agradar a todos, sentiremos algum desconforto se repetidamente utilizadores interessantes pressionarem “next”: a máscara que usarmos servirá, assim, para esconder a nossa reacção, mas também para encorajar e lembrar que também não somos nós que estamos ali, mas um avatar, um actor ou um performer, e que nos estamos a divertir. Assim a nossa própria auto-imagem fica, de certo modo, protegida.

Dada a liberdade que este tipo de sites dá ao utilizador, sem uma autoridade hierárquica, cada um pode fazer o que lhe apetece até ser passado para outro video/ utilizador (*nexted*). A quase impossibilidade de voltarmos a ver o mesmo utilizador, online ou na vida real, dá-nos a liberdade de agirmos como queremos. É como representar para fantasmas, mas são pessoas que estão ali também, corpos reais por trás de uma imagem. O próprio utilizador é como um fantasma que pode desaparecer ou esconder-se a qualquer momento, optar por estar ou não presente. No chat de video aleatório estão presentes novos limites da co-presença e uma noção de que a co-

presença é “desligada” a qualquer momento. É na fronteira entre estes dois mundos (físico/virtual, presença/desaparecimento) que a fantasia, jogos de papéis e construção de identidades tomam lugar.

Os chats de video aleatório foram invadidos por pervertidos (para satisfazer os seus desejos sexuais, alguns não permitidos fazer na "vida real"), curiosos, e, a maioria deles, jovens, criativos e dispostos a hipnotizar o espectador (do outro lado da conexão). Alguns deles fazem o que costumavam fazer sozinhos nos seus quartos, mas agora eles fazem isso para um espectador anónimo. Sem sentimentos negativos ou de culpabilidade, satisfazem os seus desejos, realizam os seus actos para o outro (agora existe na vida real e virtual), e se têm um bom *feedback*, vão repetir os mesmos ou semelhantes actos. Este tipo de utilização será mais explicado ao longo do capítulo VI.

Estes adolescentes interpretam personagens, assumem avatares que não poderiam fazer na vida real, com base numa nova concepção de tempo e espaço (desta forma, irão responder às suas fantasias e necessidades de imitação para dar entrada na vida da idade adulta).

Existem dois pólos relativos à vivência ou utilização desta tecnologia: um mais fantasioso (recorrendo a disfarces e máscaras), outro mais realista (tentando o utilizador mostrar-se tal como é). No primeiro, a consciência da presença do outro é menor porque ela é pouco realista. No segundo, a co-presença é maior: uma relação de semelhança e de entendimento com o outro cria condições para uma comunicação semelhante à de dois indivíduos presentes, fisicamente, frente a frente.

Apesar de já haver aplicação destes *sites* para telemóveis e *tablets* (portabilidade), na minha experiência, no *Omegle*, por exemplo, não vi ninguém a usar este tipo de *sites* na rua ou sequer nalgum local interior público.

Com os sites de chat de video aleatório temos acesso ao espaço íntimo das pessoas mas, ao contrário das redes sociais, não sentimos medo, desconforto em invadir esse espaço: ele é legitimado já que todos estão ali para fazer isso. No caso das redes sociais, o seu design implica uma escolha da nossa parte para fazer parte dessa intimidade: se devemos ou não "gostar", "partilhar", se devemos "adicionar como amigo" ou "comentar" uma fotografia tirada com a família.

Este tipo de *sites* também foi invadido por uma grande parte de utilizadores que aparecem apenas por curiosidade e por isso não têm tanto interesse em interagir, normalmente só querem ver como é, e pressionam “next” constantemente para ver o maior número de pessoas possível. Outros que aparecem com a intenção de brincar, se divertirem. Outros em que não se percebe qual é a sua imagem, ou não tem imagem (o que não faz sentido, pois tratam-se de plataformas baseadas na imagem), ou, ainda, tem imagens de animais ou objectos inanimados. Ou seja, apenas uma pequena parte dos utilizadores tiram proveito desta tecnologia e usam-na com um efeito prático.

Mesmo uma possível forte identificação com o outro utilizador pode ser desfeita pressionando em “next” e nunca mais ambos os utilizadores voltarem a encontrar-se. Mesmo que haja alguma troca de contactos, este tipo de *sites* não proporciona este tipo de situações e, por isso, a sua vivência está relacionada com a efemeridade. Não queremos voltar a conversar com as mesmas pessoas, não pensamos nisso ou, então, habituamo-nos a não pensar. No entanto, proliferam sites que nos ajudam a encontrar algum parceiro com quem conversamos no *Chatroulette* ou *Omegle*. Mesmo se desagradados com o excesso de representações genitais, os utilizadores regressam ao *Chatroulette* (têm sempre a possibilidade de pressionar “next”). Há sempre alguém do outro lado, na verdade há muita gente e muita gente que podemos observar, sem termos de comunicar, mantendo a mente ocupada, e sentido-nos menos sozinhos ou aborrecidos.

### III.3 - Tipos de performance

Há diferentes tipos de utilização e performance em chats de video aleatório: performance interactiva (o utilizador comporta-se de acordo com o *input* - imagem, voz, texto - da pessoa que está do outro lado) e contemplativa ou não interactiva (o utilizador actua sozinho, independentemente de quem esteja do outro lado, independentemente até se está alguém do outro lado ou não).

Os chats de video aleatórios não são utilizados tanto para fazer amigos, mas como instrumento de diversão, da mesma forma em que nos posicionamos frente ao computador para jogar um videojogo (modo contemplativo ou não interactivo).

Paralelamente, face à horizontalidade da demografia do *site*, o individualismo é exponenciado: todos querem ser famosos. Toda a dimensão de espectacularidade relacionada com este tipo de *sites* tem a ver com o exacerbamento da identidade (modo interactivo).

A performance não é limitada a pessoas: objectos, espaços e animais tomam o lugar de personagem: uma *barbie*, por exemplo, que se posiciona no centro da câmara, sendo o único objecto visível, tem um valor performativo se ele for repetido, se esta personagem se construir ao longo dos chats de video (na sua interacção com os outros utilizadores), mesmo que essa não se mova; o enquadramento de uma parede ensanguentada sem pessoas, por exemplo, também tem um valor performativo. O que torna o comportamento performativo é o reconhecimento único e distintivo desse comportamento que se repete ao longo dos vários chats e que difere de um comportamento “natural” ou espontâneo.

O narcisismo que a internet cria pela criação de auto-retratos obsessivos, a necessidade de colocar fotografias e videos nossos, necessidade de os substituir com regularidade e o cultivo dos valores individualistas, levam-nos a crer que na internet podemos ser únicos. Aqui nos chats de video aleatório o voyeurismo parece vencer sobre o narcisismo. As pessoas estão mais interessadas em ver do que se mostrarem. Por isso é que em muitas janelas não vemos ninguém, ou a *webcam* está desligada ou vemos só uma parte dos seus corpos. Mas mesmo isso é um acto performativo.

### III.4 - Uma nova forma de lidarmos com o “estranho”

A forma como interagimos com o “estranho” mudou. Se toda a convivência humana se rege pela manifestação de semelhanças e de identificação com o outro, como poderemos conhecer o outro se ele não disponibiliza informação sobre si, mas apenas uma parte do seu corpo? Daí que a utilização deste tipo de sites nunca tenha possibilitado uma real troca de conhecimentos entre os utilizadores. O slogan do *Omege* é “Talk to Strangers!”, mas se somos habituados, desde pequenos, a ouvir “não fales com estranhos”, vamos desenvolver defesas ou barreiras de forma a evitar falar com estranhos, não sabemos já como começar uma conversa. Mas por ser proibido, não quer dizer que não seja desejado. Toda a gente tem, mais ou menos frequentemente desejos de falar com pessoas estranhas que vê na rua, no bar, na escola, no local de



trabalho, mas de alguma forma não pode ou sente-se estranho em fazê-lo. Por isso também é atractivo este tipo de tecnologia porque materializa esse desejo que sabemos que deve ser mútuo e partilhado pelos outros utilizadores que estão online.

## Capítulo IV.

### IDENTIDADE

#### IV.1 - Construção de identidades e identidade na internet

Ao longo do tempo, o Homem foi-se mascarando. Para se proteger do frio e dos olhares dos outros. Para se proteger da natureza. As pinturas apelavam ao heterogéneo, à alteridade (Gil, 1997). A pintura corporal contribuía para estabelecer ritualmente a comunicação com o além, facilitando a viagem iniciática, xamanística (Gil, 1997).

A relação com o corpo é invertida: a marca que era aplicada ao corpo no primitivo visava arrancá-lo da natureza da animalidade e da insignificância para inseri-lo na ordem simbólica. A máscara destrói a normalidade humana. A figura humana é reduzida ao estado de coisa (Gil, 1997).

Antigamente a intimidade era criada pelo contacto corporal e o contacto físico, a internet parece estar a tentar recriar, simular este contacto. Através de cenários cada vez mais reais, experiências interactivas e físicas. Os chats de video aleatório seguem-se nesta lógica. Desde o início, possibilidades imensas de reinventarmos a nossa identidade foram surgindo. Começando por ser um meio de comunicação sobretudo por via de texto, tornou-se fácil inventar e fantasiar sobre a verdadeira identidade de cada um.

O ciberespaço pressupõe a reinvenção da nossa identidade, a criação de um perfil, um usuário, um avatar ou uma personagem. Esta é fictícia, opcionalmente. A maior parte das pessoas cria aquilo que desejaria ser, fugindo, cada um de diferente maneira, ao seu "aspecto verdadeiro".

Em todo o caso, por muito próximas e semelhantes de nós, todas as representações no ciberespaço são isso mesmo: representações. Cópias, versões, scanners dos objectos do mundo físico, ou, do mundo fora do ciberespaço. Mesmo no video, mas, aqui, a possibilidade de escape é menor: uma representação mais realista e a sensação de que os corpos digitais são, afinal, «habitados». Está lá gente.

A nossa identidade na internet, e nos chats de video aleatórios em particular, é dividida, fluída, dinâmica, mutável, híbrida. A velocidade dos chats, a brevidade das conversas, a língua que se fala, os hábitos ou protocolos de conversação (definidos pelo próprio site ou assimilados pelos seus utilizadores) estão a criar novas identidades nos indivíduos. A nossa identidade é plural, não singular, devido à sua natureza simbólica que ocorre na sua construção.

## IV.2 - Multiplicidade de «eus»

A internet proporciona o multi-tasking, pela possibilidade de se tornar fácil concretizar várias tarefas em simultâneo. O espaço concentrado de um teclado e um monitor é tudo o que temos para ouvir musica, ver vídeos, jogar, escrever, navegar na internet, tudo mais ou menos ao mesmo tempo. Nós somos empurrados a procurar informação pela facilidade de seguir uma cadeia de *links*, mesmo que essa informação não esteja disponível ou que nem nos seja assim tão útil, mas essa busca é fácil e, por isso, é recorrente termos várias páginas de internet abertas no nosso *browser*. Em cada uma delas o tema pode ser completamente diferente.

A partir da criação das janelas (*windows*), cada um pode trabalhar de forma mais efectiva, podendo começar uma tarefa, enquanto a outra ainda está a ser processada, em cada uma delas também podemos ser uma pessoa diferente. Quem irá descobrir?

A internet permite as multi-identidades de uma pessoa só. Um utilizador pode ser diferentes “pessoas” mediante a finalidade da sua acção ou escolha da plataforma digital.

Sherry Turkle estudou o modo como a internet muda a forma de criar identidades, permitindo a multiplicação do navegador sentado à frente do computador por vários “eus” distribuídos no mundo virtual. Para essa “encarnação” resultar é preciso baixarmos as nossas defesas na descrença do mundo virtual, para poder entrar nele, de modo a sermos absorvidos pelo ecrã (Turkle, 1984).

O aparecimento de um novo tipo de identidade que se constrói na nossa actividade pelos ambientes virtuais, através de jogos de papéis, em que experimentamos uma ou várias identidades diferentes, podendo sermos múltiplos, permanecendo, contudo, sempre o nosso "Eu" (Turkle, 1984).

Essa transformação que todos os utilizadores vão sofrendo ao longo da sua actividade na internet acompanha as várias dimensões da sua presença digital. O nosso corpo transforma-se no dia-a-dia, na “vida real”, noutros com quem vamos comunicando, mas no digital isso ainda é mais visível. Mas esse corpo não se transforma realmente noutro.

*A pantera cor-de-rosa não imita nada, não reproduz anda, pinta o mundo da sua cor, cor-de-rosa sobre cor-de-rosa, é o seu devir-mundo, de maneira a*

*tornar-se ela própria imperceptível, assignificante, fazer ruptura, a sua linha de fuga, levar até ao fim a sua “evolução paralela”. (Deleuze, Guatari, 2004: 26)*

Ele recebe sinais, formas e forças (Gil, 2012) de um outro corpo (imaginado ou visto) que ele “imprime” no seu:

*Ora, virtualmente o nosso corpo tem a capacidade de devir todos os corpos vivos e inanimados do mundo. É mesmo o único corpo capaz de fazê-lo. Fernando Pessoa, quando se compara à mosca, se refere ao corpo da mosca como seu próprio CORPO, que contém infinitos possíveis devires animais, como o devir mosca, e não ao seu CORPO PRÓPRIO atual. Ele não compara com o seu. É o NOSSO corpo que contém VIRTUALMENTE a possibilidade de SER, de DEVIR, um elefante. (Gil, 2012: 5)*

É como que um dá lugar a outro, um leva resquícios de outro, contaminações de outro. Os corpos, assim, vão assumindo múltiplos “eus” todos interligados.

*Uma multiplicidade não tem nem sujeito nem objecto, mas apenas determinações, grandezas, dimensões que não podem crescer sem que ela mude de natureza (as leis de combinação crescem, pois, com a multiplicidade). (Deleuze, Guatari, 2004: 18)*

Como um rizoma definido por Deleuze e Guatari (2004, original de 1976) qualquer ponto pode ser ligado a qualquer um, nenhum ponto é provável e todos são possíveis. Assim qualquer pessoa pode ser o meu interlocutor num chat de video. A diferença aqui é apenas que a partir do momento que estabelecemos uma comunicação com alguém depois de nos desconectarmos dessa pessoa, essa não faz mais parte do rizoma, é eliminada para não “perdermos tempo” novamente com essa pessoa. De certo modo, podemos pensar que o sistema rizomático, à medida que o tempo passa, vai diminuindo.

### IV.3 - Caos, Controlo e Caos de novo

Pensando numa plataforma de conversação em tempo real «antiga», o *IRC* - *Internet Relayed Chat* - que permitia apenas mensagens de texto e figuras/desenhos através de caracteres do teclado, pode ser percebido como uma das primeiras formas de escape e de reinvenção da nossa identidade, permitindo a efabulação de múltiplas identidades. Um utilizador no *IRC*, através de um chat onde não é possível verificar a sua verdadeira identidade, pode assim optar por ser homem ou mulher, escolher a sua idade, pretender ser uma pessoa famosa, enfim, fingir ser uma pessoa qualquer. No sentido de mascaramento da verdadeira identidade e de experimentação de avatares é semelhante ao *Chatroulette* e outros sites de chat de video aleatório.

Mas nem sempre foi assim e a estandardização inicial levou os utilizadores a querer diferenciar-se. Com o aparecimento da imagem na internet (fotografias, avatares, videos e redes sociais), a possibilidade de fuga da verdadeira identidade, pelo menos da sua condição ou dimensão física, tornou-se mais redutora. Redes Sociais como o *Facebook*, *Google Plus*, *Instagram* e *Tumblr*, que oferecem menos anonimato que redes sociais anteriores, tentaram organizar o caos que existia na internet anteriormente.

Esse caos está relacionado com a falta ou inexistência de identidades, que contrasta absolutamente com o “mundo real” onde cada um tem um nome e algo mais que o distingue dos outros.

Por isso, a nossa vivência nos mundos virtuais vai alternando entre estes dois pólos. Como discernir do que é real e o que é inventado, o que é verdade e o que é mentira pode ser complicado. Esconder-se ou mostrar-se. Toda a exposição exagerada traz perigos ou inconveniências para a própria pessoa, tornando-a mais vulnerável.

Essa variação acompanha os desejos contrastados e simultâneos de queremos ser nós (dando-nos a identificar e a ser controlados) e de queremos ser anónimos para manter a liberdade de acção e expressão numa ou múltiplas identidades.

Os sites de chats de video aleatórios surgem assim numa tentativa de recuperar esse tipo de vivência ligada às origens da internet e que têm a ver com a fantasia e multiplicidade de identidades e pelo caos que elas provocam (Umut, 2010) (sendo que pelo meio cresceram e ganharam as redes sociais que incentivam a verdadeira identificação dos utilizadores, tentando criar mais laços de amizade entre elas). Estes sites estão do lado do "caos" pela possibilidade de um certo anonimato que confere e

por permitir que o utilizador não precisa de se esforçar muito ou de competir para chamar a atenção do outro: os outros estarão sempre lá de qualquer forma. Esta planície de utilizadores (todos ao mesmo nível) é talvez o que vai criar alguma excitação desenfreada de modo a alguns utilizadores se fazerem destacar da “mesmice”.

José Gil, ao analisar a obra de Fernando Pessoa, explica que o caos está relacionando com a indefinição (Gil 2012), de confusão, perda no meio do conjunto, e é preciso emergir dele para se tornar um outro (fazemos aqui a alusão aos utilizadores que se mascaram ou constroem personagens menos realistas ou mais exageradas):

*Nesse processo primitivo, há um ponto, uma fase, digamos, fundamental, que é uma fase de caos. É preciso entrar no caos por muitas razões. É preciso entrar no caos porque para se criar o novo, tem que se desestruturar e fazer desmoronar padrões conhecidos.* (Gil, 2012: 3)

#### IV.4 - Significante flutuante nos corpos virtuais

José Gil fala do corpo como significante flutuante, aquele que não pertence a nenhum código simbólico (Gil, 1997). O significante imaginário é a força primária, presente em todos os seres e objectos (Gil, 1997). Na definição de José Gil, o significante flutuante é o excesso de significante que existe e não tem um significado a que se agarrar (Gil, 1997).

Nos chats de video aleatório podemos talvez expandir um pouco essa ideia: Os corpos são codificados, performativos, dão-se como que a um ritual transformador. A repetição dos gestos torna os indivíduos maquínicos, robóticos, em parte destituídos de pensamento, mas apenas dos seus corpos, como máquinas à semelhança do sistema de uma roleta russa e do próprio computador. A chamada ao mundo real descodifica esses corpos, pelo menos, em termos performativos. A ligação deles ao real perde-se, aquilo que vemos são apenas cópias desses corpos, é um outro que se transformou.

Melis Umut vê o *Chatroulette* como um espaço homosocial (Umut, 2010), baseando-se na sua própria experiência e numa estatística conduzida por Robert J. Moore que concluiu que 89% dos utilizadores são homens. Umut faz referências à teoria Marxista na sua análise de mercantilização e alienação do corpo (Umut, 2010), como que estando algures e deixar-se permanecer online a representar uma máquina robótica e automática.

#### IV.5 - Imersão no virtual. “Eu é um outro”.

Uma das formas mais capazes de produzir este momento, de acreditar no mundo virtual, é o videojogo. O jogador, pela necessidade de concentração no ecrã e nas suas personagens, fica imerso no cenários, os seus sons e imagens, e vai-se desligando da “realidade”. Ainda mais, nos videojogos mais recentes, que envolvem os nossos movimentos ou que utilizam sistemas de vibração, ajudam-nos a entrarmos dentro desse mundo virtual e sentimo-nos ligados até fisicamente.

*I take comfort in the idea that most of the young men telling others to get a haircut today are rushing home to play at being buxom dark elf warrior maidens in World of Warcraft. Gamer culture has gained a bad reputation for misogyny, but it seems male gamers are more than a little curious about playing out female gender roles. It makes perfect sense. The real world enforces gender roles, but virtual worlds let gamers express the feminine parts of themselves that don't fit in with their masculine identity. (Walter, 2014: theguardian.com)*

Daí que para se ter a experiência de virtualização total, simular novas experiências e vidas, é preciso acreditar nesse mundo, que ele seja verosímil. Por isso, os videojogos evoluíram para cenários hiper-realistas.

Aqui vale a pena falar dos avatares no ciberespaço que é a transformação total do Eu no Outro. Em videojogos interactivos, imergimos totalmente dentro dessa personagem que pode passar a ser difícil separarmo-nos dela ou distingui-la como “um outro”. O pensamento que passa para a realidade virtual é exponenciado mas tem origem no “mundo real” e nos processos de mascaramento, de fazer de “outro”, de interpretar personagens. Deleuze fala das potências do falso, de se transformar em outros utilizando a expressão de Rimbaud “Eu é um outro” (*Je est un autre*), onde onde o substantivo “Eu” já é “outro” (Deleuze, 2006).

Nos mundos virtuais, nos chats de video aleatório, que permitem comunicar com pessoas em carne e osso, esta expressão de Rimbaud assume especial importância, semelhante às ideias de Sherry Turkle sobre a identidade na internet, e reforçando ainda mais a ideia de transformação num outro que já não somos nós. O que colocámos nos

nossos corpos, mesmo sem qualquer disfarce, é algo que não somos nós, é uma imagem ou uma performance, uma representação fantasmagórica, mais ou menos semelhante a nós. A ideia, a representação que queremos dar de nós. Apesar do relativo mascaramento, em menor ou maior grau, assumimos atitudes que nos fazem sentir bem e mais confiantes, que não conseguimos fazer na vida física. Mas podem ser um passo ou um treino para o fazermos na vida real.

Mas, se nos videojogos a experiência é de imersão, quase no sentido de sermos uma personagem, sermos “um outro”, nos chats de video não deixamos de ser nós, não nos transformamos no outro, o nosso interlocutor. Pelo contrário, o pouco tempo com que estamos com cada um dos utilizadores porque vamos passando, afasta-nos de qualquer relação de empatia, de conhecimento do outro. A relação que se estabelece é de tentar conhecer e perceber o outro como alguém diferente de nós. No entanto, a nossa identidade é fracturada pela resposta que temos dos nossos outros interlocutores: vamos recebendo uma resposta diferente de cada um deles, e assim tornamo-nos “outro”, que não é o nosso interlocutor.

Contudo há uma certa imersão no espaço virtual, e uma suspensão da descrença virtual aqui também pelo movimento rotativo e repetitivo inerente (um movimento quase fabril em que várias pessoas vão surgindo, aparecendo e desaparecendo, a grande velocidade na janela de chat) que captura os nossos sentidos à semelhança das técnicas para captar a atenção do jogador no videojogo. Acontece que transformamo-nos a nós mesmos. Não é só na nossa expressão verbal, ao contrário de outros meios de comunicação e outras formas interactivas na internet, é toda a expressão física.

As pessoas querem dar uma ideia de si. Além do *feedback* e da resposta verbal dos nossos interlocutores que moldam a nossa atitude corporal, a nossa própria atitude corporal influencia como nos sentimos e como nos vemos. Concretizar essa ideia na “fisicalidade” do chat de video é fazer essa dimensão da nossa identidade existir de facto e para os utilizadores do chat de video e para nós apenas na “vida real”.

Porque se ao executarmos uma acção que estava na nossa mente (e era apenas um desejo, projecção), ela passa a existir, mesmo que fisicamente, no quarto, seja solitária e, na vida virtual, seja pública. Ela existe aqui e é só mais um passo para existir na “vida real”. As nossas identidades são criadas não apenas pela consciência que temos de nós através da interacção com os outros, mas também da projecção que fazemos dessa



mesma identidade; não só da ideia que temos de nós, mas também de quem queremos ser ou que posição representamos socialmente para “o outro” (Reymers, 2002).

Amy S. Bruckman estudou a relação da escolha do género pelo utilizador em ambientes interactivos baseados em texto (Bruckman, 1993): o papel que ele desempenha desse género (se diferente do seu), fazendo-se comportar mediante os conhecimentos que tem desse género. Esta imersão num género diferente, revela a facilidade de escolha da nossa identidade, como pensamos e desejamos ser e, porventura, ser realmente. Através da resposta dos outros utilizadores, reconhecemos características da falsa identidade que assumimos nessa interacção (jogo de papéis) e da consequente alteração na nossa real identidade (Bruckman, 1993).

#### IV.6 - Comportamentos reconhecíveis e fluidez da identidade.

Ainda assim, como a maioria das comunidades online, os sites de chat de video aleatório permitem a “construção” de celebridades entre os utilizadores, a partir de práticas baseadas numa linguagem audiovisual comum para criar elementos específicos que promovam figuras de celebridades de identidade facilmente reconhecível e que, depois, se pode espalhar em sites externos.

Este movimento, embora não seja tão comum, vai, assim, acompanhando a idade da auto-promoção na internet. Nas redes sociais, a tendência é estas tornarem a identidade e a informação pessoal dos utilizadores o mais completa e exposta possível. Proliferam redes sociais sobre temas específicos (saúde, desporto, emprego, etc.) e também os sites pessoais, os blogs, os diários fotográficos, os vlogs, etc. Cada cidadão pode ser uma figura pública e a figura de herói e “estrela” tende a desaparecer e a perder poder. Ou a expandir-se, dilatar-se por mais pessoas.

No *Chatroulette* por exemplo, com o tempo, começaram a aparecer comportamentos que se repetiam e a partir daí sites ou blogs que agregavam esses momentos para se dedicarem a esse tema. O conhecimento desse site, desse tema ou “tribo” incentiva as pessoas a irem para o *Chatroulette* ou outro site de video aleatório e criarem uma performance com base nesse tema de modo a poderem ser integradas nessa comunidade ou sub-comunidade externa ao *site*.

As nossas identidades movem-se constantemente aqui de acordo com a interacção existente, das reacções aos nossos comportamentos (relação entre pares) e do exercício de imitação dos nossos ídolos do ciberespaço (relação utilizador-líder). A nossa

interacção recorre à mímica. As pessoas que imitam são reconhecidas mais positivamente. Reproduzimos gestos, acções e comportamentos que vimos noutros videos. As nossas identidades estão em constante movimento, mudando de acordo com os nossos modelos: aqui o que importa são os líderes e ídolos do ciberespaço. Agimos como eles e de acordo com as projeções que fazemos deles.

#### IV.7 - O reflexo da nossa imagem e jogos de papéis

Nós percebemos o nosso comportamento em antecipação dos seus resultados: agimos como queremos ser para se tornar o que queremos ser. Para reproduzir ou mentir sobre nós mesmos é uma maneira de fazer essa mentira real. Na escolha de avatares mais fortes é implícito o desejo de se tornar mais forte também.

Através da resposta dos outros utilizadores, reconhecemos características da falsa identidade que assumimos nessa interacção (jogo de papéis) e da consequente alteração na nossa real identidade. Pode ser apenas um conhecimento diferente ou uma postura diferente relativamente a homens e/ou mulheres, por exemplo (Bruckman, 1993). Traços dessa identidade virtual podem passar para o mundo físico. A lógica também deixa supor que quanto mais tempo passarmos imersos no mundo virtual, mais esses comportamentos virtuais serão persistentes na vida real. (Yee & Bailensen, 2007).

A representação do indivíduo num avatar pode influenciar o seu comportamento no quotidiano (a partir da imagem e experiência - memória/hábitos - que ele tem desse avatar). Num estudo realizado no videojogo *World of Aircraft*, Yee e Bailensen descrevem que utilizadores que escolhem avatares mais altos comportam-se de forma mais confiante em ambientes virtuais, transmitindo essa mesma sensação para os outros utilizadores. (Yee e Bailensen, 2007).

Embora diferente da experiência de um jogador, o utilizador do chat de video aleatório assume uma postura frente à câmara e esse confronto com a sua própria imagem que lhe é devolvida pelo monitor, torna-o consciente da sua imagem que normalmente não vê quando comunica com o outro. Parece que estamos a falar com nós mesmos. Pensemos, por exemplo, num desconforto muito quotidiano, quando estamos a falar com alguém e essa pessoa está de óculos de sol, não temos contacto visual com a pessoa e, pelo contrário, vemo-nos a nós mesmos.

No mesmo sentido, Melis Umut vai, desta vez, referir a teoria lacaniana, destacando uma fase da formação do ego que ocorre através da auto-voyeurismo do

indivíduo (Umut, 2010): a “fase do espelho”. Esta fase é o palco imaginário de encontros infantis com o seu próprio reflexo, o tempo em que se percebe da “radiação da sua própria imagem” para os outros, como alguém diferente e semelhante ao mesmo tempo. Os encontros do utilizador no *Chatroulette* com o seu próprio reflexo que aparece no monitor são, assim, como uma repetição incessante dessa fase do espelho (Umut, 2010).

Neste sentido, esta percepção deve alterar o seu comportamento “a posteriori”, tanto no mundo virtual como no real, pois um novo conhecimento de si é acrescentado. O espelhamento de forças e formas (Gil, 2012) leva a repetirmos o gesto do outro, duplicamos os gestos que vemos nos chats.

Concluindo este capítulo, temos nos chats de video aleatório dois processos de comunicação ao mesmo tempo: um mais introspectivo, auto-reflexivo, em que nos debatemos com a nossa própria imagem. Entre esse nosso reflexo e a consciência de nós (corpo e pensamento) subjaz um processo de “outrização”: tornámo-nos no nosso reflexo, essa imagem cria-nos uma consciência externa de nós não através do outro, mas de nós mesmos (o nosso reflexo).

Por outro lado, pela rapidez das conversas, a possibilidade de sermos influenciados pelo outro (nosso interlocutor) parecem ser poucas pois não temos tempo de receber a sua voz, os seus gestos, etc.

*No que diz respeito ao devir, este não existe sem espelhamento de forças. Mas o devir é um espelhamento de forças se entre o indivíduo que advém e o animal ou o objeto que ele advém nasce uma zona de indiscernibilidade. É porque as forças emitidas e as que se refletem se confundem, não porque as imagens de um e outro dificilmente se distinguem. O espelhamento de forças não constitui uma reflexão do tipo imagem no espelho. A força refletida ao entrar no espelho, no corpo espelho, mistura-se necessariamente com outras forças corporais, mudando de ritmo e de intensidade. A violência que sai de um corpo que foi objeto de violência não é uma cópia ou uma imagem dessa última, mas o produto de um metabolismo que sofreu no corpo que ela se deu. Mudam-se até as determinações, como a intensidade e a modulação da energia, mas sobretudo o laço de pertença. Já não há uma força do mesmo indivíduo que ressurge espelhada por outro corpo, que aparece como uma força que EMANA de um*

*outro e lhe pertence. O espelhamento de forças cria a singularidade da força refletida porque a primeira projeção é incorporada no outro corpo ou objeto dando-lhe vida quer dizer uma vida autônoma e singular. Se a criança, o pintor ou o poeta são capazes de dar vida a uma chávena ou a um (é um exemplo do Livro do Desassossego) brinquedo, ou a um verso (também do Livro do Desassossego) é porque para haver refração, ou espelhamento, o fluxo de forças tem que ser cortado para que o objeto, agora animado, apareça como singular (individuado) e próprio. (Gil, 2012: 7)*

Por esta razão a percepção que temos de nós através do outro, ao contrário da vida real ou mesmo na virtual, noutros tipos de plataformas, é reduzida.

*Paradoxalmente, eu recebo o reflexo das minhas forças quando vem de outro, não percebendo a CAPTURA mimética que se operou. (Gil, 2012: 7)*

## Capítulo V.

### CO-PRESENÇA

#### V.1 - Co-presença noutros meios de comunicação

Ao contrário de meios de comunicação como a televisão e a rádio, onde o número de falantes é limitado pelo espectro disponível, os ouvintes são apenas receptores passivos das comunicações, maioritariamente unilaterais (mesmo o telefone não é um meio de comunicação para massas, mas apenas bilateral) e em que as possibilidades de poder comunicar estão também ligadas a elites, o sentido de presença na internet, sobretudo nos chats de video aleatório, é muito mais forte. A informação na internet não é normalmente direccionada, a não ser por e-mails e mensagens privadas. Tudo o resto é público, embora se possa limitar esse público

Enquanto presença lida principalmente com as relações homem-objecto, co-presença refere-se apenas às relações homem-humanos. Co-presença é o modo de estar com os outros, é uma forma de os indivíduos se tornarem acessíveis ao outro (Goffman, 1993), em que dois seres partilham as mesmas coordenadas espaço-temporais, isto exclui comunicações unidireccionais como ver TV ou ouvir rádio.

Em *The independent and interactive effects of embodied agent appearance and behavior on self-report, cognitive, and behavioral markers of copresence in immersive virtual environments* (2005), os autores descrevem a experiência que fizeram: deram três tipos diferentes de imagens a diferentes agentes: Uma fotografia realista de uma pessoa, uma imagem de um animal e uma cabeça em forma de tijolo (*blockhead*). As suas experiências levaram a induzir que submergimos mais virtualmente (co-presença maior) se o nosso interlocutor for mais realista ou mais humano (Bailenson, Swinth, Hoyt, Persky, Dimov e Blascovich, 2005).

A internet é cada vez mais um sistema de individualização e separação. Além de ser um tipo de entretenimento sobretudo solitário, embora muito interactivo, cria expectativas de maior contacto com as pessoas. Ao contrário de meios de entretenimento de massa que surgiram anteriormente, como a televisão, o cinema, a musica que reuniam as pessoas em multidões, a Internet criou um novo tipo de experiência de massas: distribuiu e separou as pessoas, cada uma com o seu computador, teclado, rato, *webcam*, etc. E cada uma com o seu IP.

## V.2 - Co-presença nos chats de video aleatório

Nos sites de chat de video aleatório pressupõe-se a presença de dois utilizadores/duas máquinas. Existem diferentes níveis de interactividade e co-presença, mediante a veracidade ou realismo da imagem do utilizador. Se ambas as janelas de uma ligação num chat de video estiverem vazias (exemplo: Posiciono a minha câmara para uma parede vazia e vou embora), não existe interactividade, em principio, e a ligação durará até que fisicamente algum erro ocorra na ligação, alguma intervenção técnica da arquitectura do *site* ocorra ou que algum dos utilizadores decida finalmente desligar essa conexão.

O utilizador do chat de video necessita do sinal de presença do outro utilizador para continuar a comunicar, para prosseguir a ligação. Esse sinal de presença começa logo com a *webcam* ligada. A partir deste gesto, existe a presença do outro.

Esta plataforma é desenvolvida no seguinte pressuposto: todos somos espectadores e todos somos agentes activos, representamos alguém, ao mesmo tempo. Essa representação pode ser tanto mais verosímil, quanto mais parecida for com a nossa imagem real.

Os chats de video também são usados, maioritariamente, por pessoas individuais, em detrimento de grupos, que normalmente estão num espaço interior, sobretudo que ofereça intimidade e privacidade como o quarto de dormir.

Ambos os indivíduos estão presentes em pessoa nos seus locais, e estão presentes electronicamente no local do outro, cada um sendo representado por um dispositivo interactivo.

O conhecimento implica interacção. Essa interacção existe na troca e processo de informação. Quanto mais completa for essa informação, maior será a interacção. Por isso, quanto mais informação dermos da nossa identidade, mais possibilidade temos de conhecer o outro.

### V.3 - Espaço Homogéneo

Os indivíduos precisam de interagir, através dos seus corpos, e de se envolverem na criação de relações, a fim de entender os limites da sua existência. É a partir do espaço que os indivíduos formam a imagem do mundo além daquela que os órgãos sensoriais conseguem comunicar (Lefebvre, 1974). Para estarmos com o outro e conhecê-lo é preciso que ele esteja nalgum espaço (Lefebvre, 1974), que ele se refira a nós como localizado algures.

Quando se está num chat está-se num "local" publico e não há forma de saber a verdadeira identidade de cada um. Como acreditar ou confiar numa pessoa? A crença na pessoa que está do outro lado é imediata pela crença que temos no realismo e veracidade que os dispositivos electrónicos permitem. Embora, *hackers* consigam colocar no lugar do video que deveria ser seu um outro gravado (que pode ser um filme ou até o de outra pessoa frente a uma *webcam*, por exemplo retirados do *Youtube*, vlogs, etc). Mesmo nos utilizadores mascarados sabemos que são pessoas que estão ali e mesmo quando o video do nosso parceiro mostra uma sala vazia, sabemos que podemos estar a ser vistos, embora não vejamos ninguém. Todo o ser humano tem a necessidade de ser localizado no espaço, na rua, num quarto, no café, ou pode ser simplesmente um espaço concebido na mente (Lefebvre, 1974). O espaço é anterior a todas as coisas (Lefebvre, 1974). No caso dos chats de video aleatório este «algures» é também um espaço homogéneo e fracturado. Reparamos que todos vão possuindo mais ou menos as mesmas características: as cores, normalmente escuras, os pixeis, o enquadramento, uma parede atrás. Esta é a imagem comum que nos dá o espaço nos chats de video aleatório. A mesma janela e semelhante enquadramento para todos os utilizadores une os diferentes espaços onde estão distribuídos pelo mundo, como se esse fosse apenas um. Uma sala ou um quarto de dormir universal e virtual.

Ao mesmo tempo esse espaço difere de sessão para sessão: é sobretudo a presença humana, uma nova pessoa que aparece numa nova sessão que dá uma nova dimensão ao espaço: esse espaço é outro já. Além de outras características que podemos reconhecer que é um espaço diferente: de uma sala de aula para um quarto, de um jardim para uma cozinha. Costuma contudo ser um quarto de dormir, um espaço privado. A

homogeneidade deste(s) espaço(s) é que apesar de ele(s) existir(em) mesmo, ele(s) só existe(m) para nós virtualmente.

A dimensão do espaço virtual é muito mais forte e este tem uma dimensão só. Só existe um espaço virtual, ele não se subdivide mesmo que haja tantos *sites*, plataformas ou redes sociais na internet. Portanto, quando num chat de video aleatório passamos para outra pessoa, primeiro pensamos “estou com outra pessoa” e não “estou num local diferente” porque esse local continua a ser virtual, mais uma vez, quase como se não existisse (realmente), e que o podemos apagar e desligar a qualquer momento.

Esta percepção de que o espaço real não existe é tão forte que pensamos igualmente que as pessoas quase não existem também. São imagens. São um monitor. São um objecto. às vezes são um boneco, outras um gato, outras ainda uma parede só. Nesse sentido não parecem materiais, apenas virtuais e por isso destituídas de pensamento.

#### V.4 - Passagem para o mundo virtual e nova dimensão do “Eu” - robô e fantasma

Há uma concretização/actualização de uma vida psíquica, fisicamente, no chat de video, que continua virtual (irreal) ao mesmo tempo. Um utilizador pode actuar/representar frente a uma *webcam* independentemente de quem esteja do outro lado da ligação. Quase como fazer o mesmo no seu quarto e sem câmara, mas é esta presença do outro que o torna divisível: ele existe fisicamente e existe na internet, assim como o seu comportamento que existe em dois seres: no do próprio utilizador produtor e no do utilizador receptor.

As entidades robóticas, tanto em forma física como digital, são capazes de comunicar com outras pessoas por intermédio dos indivíduos que não estão corporalmente presentes no local. O corpo torna-se máquina e torna-se invisível/virtual. Os homens pouco têm que fazer, pressionam botões, interagem com as máquinas, esperam, não fazem nada. Assemelham-se a elas. O indivíduo que está acompanhado de dispositivos electrónicos; e está fora do seu corpo, longe dali, o pensamento habita outro lugar. Por um lado, temos a premissa de Descartes “Penso, Logo Existo”: então existo (o meu corpo) onde está o meu pensamento, entendemos o homem como essencialmente



espírito. Por outro lado, temos Merleau-Ponty dizendo que “Eu Sou O Meu Corpo”, existo, logo penso (Merleau-Ponty, 2006).

Embora possa deduzir que os corpos pensam e que pensam em algo que não é o presente e a situação actual, a única prova de existência que temos é o próprio corpo. Corpos como objectos. O corpo é como um objecto que actua sobre os receptores e, finalmente, dá origem à consciência do corpo (Merleau-Ponty, 2006).

Sendo assim, como acreditar nessas presenças nos chats de video aleatório quando não as conhecemos e tanto elas podem ser uma gravação como corpos reais, podem ser corpos animados ou inanimados. Pensa o gato que está no outro lado da ligação, quero dizer: ele tem uma pessoa por trás dele a observá-lo e a observar o monitor? Essa janela é “pensante” ou a pessoa simplesmente ausentou-se do computador?

## V.5 - Co-presença fracturada - A percepção do «Eu» e a percepção do «Outro»

A nossa percepção de que estamos ligados a várias pessoas, que estamos todos conectados pela mesma rede, todos em frente ao mesmo objecto, cria um sentimento de comunhão, de mútua compreensão e de comunidade deve-se ao contador de utilizadores que estão online. Neste tipo de sites, temos a possibilidade de percorrer centenas de pessoas em poucos minutos. Eu, como utilizador, posso ter a sensação de que estive com 200 pessoas em 40 minutos, TODAS ao mesmo tempo, mas cada uma das outras pessoas não pensa que estiveram TODOS ao mesmo tempo comigo, mas sozinhos comigo. Há um desfazamento em todos os utilizadores, uma sensação falsa de co-presença com todos: EU pensa que está com TODOS. TODOS só existe para EU.

Por isso aqui temos uma co-presença dividida, cortada, separada. Entre as várias sessões, há ainda o tempo de conexão a outro utilizador que muitas vezes deixa o ecrã do *stranger* (o outro utilizador) negro ou uma imagem muito pixelizada que começa a ganhar definição. Devido a esta intermitência, em que a co-presença desaparece, somos sempre chamados à consciência de que estamos sozinhos, mas ligados a outras pessoas através de um ambiente virtual.

A necessidade de se expor cria uma espécie de ritual de passagem: da vida psíquica para a vida física. Adolescentes a imitar o mundo dos adultos. Ou então, a

concretização dessa vida psíquica, fisicamente, no chat de video, que continua virtual (irreal) ao mesmo tempo.

O enquadramento da câmara (falamos com uma pessoa, mas somos lembrados constantemente que aquilo é um video, que existe o dentro e fora de campo) e a velocidade de ligação da internet, o tipo de computador, a memória, a qualidade da *webcam* e microfone (imagem mais ou menos pixelizada, arrastamento e deterioração da imagem e som), todos estes elementos influenciam como percebemos “o outro” assim como a nossa auto-percepção.

A presença da câmara (que deixa ver-nos ao mesmo tempo que vemos o outro) torna-nos mais conscientes da nossa postura do que uma comunicação física; trata-se de uma câmara fixa e não se detém nos nossos detalhes, mas antes mostra tudo (dentro do enquadramento); o gesto de passar para o utilizador seguinte (fazendo desaparecer o anterior) é idêntico ao de desligar a televisão e, fazendo aquelas presenças desaparecerem repentinamente, dá-lhes um aspecto de fantasmas ou de seres frágeis, que a qualquer momento podemos fazer desaparecer. Sendo estas representações muito menos potentes que nós, sentimos que a sua presença é pequena. Parece ser assim que também nos relacionamos com os objectos e os animais. Uma representação mais realista e uma sensação de que os corpos são realmente carne e pensamento.

Todos os média se baseiam num processo de suspensão da descrença na ficção: aceitamos aquele mundo, aquela realidade para podermos seguir a história. Chegamos a um ponto da representação em que já não conseguimos discernir entre o que é real e o que é falso. A televisão com os *talk shows* oferece-nos os maiores momentos deste confronto. Este tipo de representação está presente em todos os tipos de média, é a moda, é esse conflito entre real e representado. A nossa atenção é exigida para notarmos marcas do real no meio da representação. Assim, lidamos com os desconhecidos no chat de video aleatório um pouco neste sentido, como personagens com marcas do real: eles não nos dizem nada, são criações, aparecem e desaparecem como na televisão. Acreditamos neles como personagens fictícias, mas a diferença é: nós somos chamados à realidade porque nós também estamos lá, vemos, vemo-nos e somos vistos pelo “outro”.

## Capítulo VI.

### VOYEURISMO

#### VI.1 - *Chatroulette* e perversão

A questão do desejo intrínseca à interação no video será aqui analisada: Voyeurs que usam o chat de video para exibirem os seus corpos e/ou para verem outros; a necessidade de afectos que se torna mais real no video e menos possível na vida real, pelos tabus da sociedade.

Inicialmente, o *Chatroulette* disponibilizava conversações com estranhos sem qualquer necessidade do utilizador se identificar ou fazer login, e agora exige pelo menos três conversas de texto e de dez minutos cada, com aprovação dos outros utilizadores para continuar a usufruir do site. Antes, apenas exigia que os usuários tivessem mais de 16 anos (sem mecanismos de reconhecimento de idade/identidade; contra os 18 anos que exigem actualmente); que permanecessem vestidos (nota com leitura anedótica na abertura na página inicial : "Please stay clothed") e que o utilizador pressionasse "block" (bloquear) se visse algo indesejado.

Um dos trunfos do *Chatroulette* era ser uma rede muito social, correr em poucos minutos todos os cantos do mundo e todo o tipo de pessoas (novas dimensões de espaço e tempo). Neste trunfo estava ainda implícito a excitação da surpresa: quem está do outro lado? A curiosidade chamou os voyeurs (activos/passivos), o site foi invadido por “pervertidos” (quero dizer aqui: a obsessão com determinadas partes do corpo pelo enquadramento da câmara), usado como meio para criar pornografia caseira e semi-anónima e transformou-se num perigo para crianças e adultos:

*‘Parents should keep all children off the site because it's much too dangerous for children,’ Dr. Keith Ablow, a psychiatrist and Fox News contributor, said. ‘It's a predator's paradise. This is one of the worst faces of the Internet that I've seen. It's disconnecting human relationships rather than connecting them.’ (Chatroulette Is 'Predator's Paradise,' Experts Say, 2010, Fox News)*

A fama de perversão e do consequente perigo para crianças do *Chatroulette* ganhou e levou as autoridades a pressionar o acesso ao *site* e a forçar uma política de

mútua avaliação entre utilizadores para que seja vedado o acesso a utilizadores com actividade considerada desagradável ou perigosa. Os utilizadores passaram a usar *sites* concorrentes, do qual se destacou o *Omegle*.

A maior parte dos utilizadores tentou satisfazer alguns desejos sexuais (alguns talvez difíceis de cumprir na vida real) e outros tentaram fazer aquilo que fazem secretamente no seu quarto, mas publicamente para utilizadores anónimos verem, no ciberespaço: libertando energias negativas ligadas à culpa e auto-punição sem qualquer tipo de sanção, e tendo satisfeito, de alguma forma, os seus desejos mais secretos comunicados a outras pessoas. Não comunicar é quase como não existir. A recordação (depois de o vídeo ter sido lançado na internet, passado em directo num chat ou inserido num *site*) desse acto proibido também lhe dá vida - existe de facto e não só digitalmente - e cria o desejo de voltar a fazê-lo.

## VI.2 - Exibicionismo

Melis Umut defende na sua tese um conceito de masturbação no *Chatroulette* que é colectivo, necessita de outros participantes (a maioria dos quais, no entanto, não estão dispostos a fazê-lo). Ele descreve um neo-onanista, que procura já não atingir o orgasmo (ou apenas isso), que é o único objectivo no onanismo, mas vai buscar o prazer no seu exibicionismo contínuo no *Chatroulette*, a sua divulgação do que constitui normalmente a sua vida privada para a pública, a deambulação por diferentes e múltiplos rostos e corpos e o prazer por percorrer diversas pessoas, em ser *nexted* e em ser totalmente ou parcialmente visto (Umut, 2010). Entre o narcisismo e o exibicionismo, os indivíduos estão mais interessados, na verdade, em mostrarem-se a si, não interessa quem está do outro lado. José Gil explica a atracção pelo próprio retrato:

*Portanto, eu dizia que desencadeia os fluxos segundo lógicas interconexas das várias forças, porque os dois corpos movem-se numa continuidade que retém os corpos presos um ao outro. No espelhamento, a força do espelho reside nessa atracção que se poderia chamar narcísica. O que explicaria a força da atracção do Narciso pela sua própria imagem (...)*  
(Gil, 2012: 9-10)

Deste modo, o *Chatroulette* reconstrói, modifica o acto de masturbação e este perde a sua dimensão solitária e a finalidade orgásmica é adiada ou estendida (Umut, 2010).

Ao estarem ali, os indivíduos dão o consentimento da sua imagem ser usada, ajudados pela mediação e separação do ecrã, e participam ou como voyeurs ou como exibicionistas (Kreps, 2010).

### VI.3 - Homem-Máquina

Esta ligação do corpo aos outros utilizadores é mais uma vez intermitente. O prazer que vem pelo prazer no consumo de imagens, à semelhança do prazer na pornografia, revela uma actividade de grupo, mas em que a outra parte ou é indiferente ou rejeita completamente o utilizador (Umut, 2010). Como essas imagens pouco deixam ver as pessoas, ou por pouco tempo elas permanecem na sessão, o prazer parece vir mais da percepção ou consciência de uma audiência, do ser visto. Neste sentido quase que podemos ligar o homem, o orgânico ao prazer maquinico porque afinal, fisicamente pelo menos, ele está apenas com a máquina.

As pessoas não estão juntas no acto de prazer. Dificilmente o utilizador encontrará alguém que também queria ou esteja a masturbar-se e que o queira fazer com ele (Umut, 2010). Se é difícil a compatibilidade, de uma forma geral, nestes *sites*, a incompatibilidade sexual ainda deve ser maior. Assim o toque não existe, a troca de olhares também não, mas existe uma forma de sexo sem corpos ou com as próprias máquinas mediadoras. Enfim, as pessoas são percepcionadas como objectos ou como uma espécie de fantasmas.

O corpo não é mais a propriedade do indivíduo, torna-se um bem público no *Chatroulette* (Umut, 2010). O reflexo do utilizador no *Chatroulette* viaja o mundo, enquanto, ao mesmo tempo, permite que o utilizador olhe para esse mesmo reflexo, como uma imagem alienada de si mesmo (Umut, 2010).

## Capítulo VII.

### O ECRÃ: MEDIADOR, BARREIRA E ESPELHO

#### VII.1 - Rodeados de Ecrãs

Neste capítulo dar-se-à atenção ao aspecto reflexionista implícito aos chats de video aleatório. Construídos como um espelho que deixa ver a nossa própria imagem, estes sites revelam um sistema catóptico (na definição de Steve Mann, evoluindo do “panótico” de Jeremy Bentham) onde cada indivíduo é observador do outro. Esse confronto com a nossa própria imagem vai criar um confronto semelhante ao de sermos capturados por sistemas de video-vigilância.

Porque lidamos mal com a nossa imagem capturada pelo outro, pelos outros vigilantes? Porque não é a nossa (porque não fomos nós que a capturamos)?

É paradoxal, por isso, a existência de dois sentimentos nos dias de hoje: um é o desconforto por ser filmado ou fotografado pelo outro; o outro é a proliferação de *selfies* e a promoção da auto-imagem na internet.

Indiferentemente da parte do mundo onde estamos localizados, podemos estar em tempo quase directo noutro local qualquer, representados através de um ecrã. Criamos novas formas de comunicarmos e de estarmos com o outro, mas mediados e unidos por esse ecrã.

Para Lipovetsky, os múltiplos ecrãs que nos rodeiam podem ser uma extensão e evolução do ecrã de cinema (Lipovetsky, 2010). No seu livro *O Ecrã Global* (2007), o autor explica a evolução dos ecrãs e como somos mesmo influenciados pelo cinema e o seu ecrã na forma de ver e estar no mundo, resultando numa cinematização da experiência (Lipovetsky, 2010). Somos até moldados por essa informação (Ilharco e Introna, 2004): sentamo-nos de uma certa forma, ou deitámo-nos ou estamos de pé.

*The actions of those people are usually directly shaped by the presence of the turned on screens, by the kind of information they present, and by the understanding people surrounding implicitly assume of that data, which generates – or assumes – particular comportments and attitudes. (Ilharco, F. and Introna, L, 2004: 7)*

Um ecrã atrai a atenção das pessoas que o rodeiam, a quem ele é direccionado e as pessoas entendem os ecrãs antes de eles serem objectos, ecrãs como “ecrãs”, elas vêem-nos primeiro com a acção que eles têm, as informações que eles contêm, sejam folhas de cálculo, textos, tabelas, publicidade, filmes, etc (Ilharco e Introna, 2004).

*Without ‘calling for our attention’ screens would no longer be screens. Thus screens, in their screen-ness, are promises of bringing to present, or displaying, what is relevant, while simultaneously hiding their claimed physical being behind that same relevance. These contours, we should stress, can appear only against an already there, assumed background, of worldness. (Ilharco e Introna, 2004: 10)*

O ecrã mostra aquilo que estamos à espera e a sua relação é com a verdade, mesmo que a informação esteja errada (Ilharco e Introna, 2004). Por verdade entende-se a informação adequada, relevante, aquela que nos interessa saber (Ilharco e Introna, 2004). Apresentou-se, já antes nesta dissertação, o modo pelo qual o ecrã nos chats de video aleatório não participa desta teoria por estar associado ao lado do caos da internet e por isso da surpresa, da expectativa de não sabermos o que vamos ver, de quem iremos encontrar. A grande maioria dos restantes ecrãs são úteis (Ilharco e Introna, 2004): mostram os horários dos comboios, o número de uma senha de atendimento, o andar em que estamos.

Do ecrã original e solitário que reunia as multidões numa sala passou-se para a televisão com grupos de pessoas mais pequenos, depois para os computadores individuais e, por fim, os telemóveis, onde cada um tem o seu ecrã. Por um lado, a audiência em frente ao ecrã baixou até ser apenas uma pessoa em frente ao ecrã, por outro lado os ecrãs multiplicaram-se em dois sentidos: na proliferação de televisões, computadores e telemóveis e na multiplicação dos ecrãs em cada um deles (Lipovetsky, 2007). A imagem que víamos na origem do cinema era apenas uma, ou melhor, apenas uma sequência de imagens em movimento com um principio e um fim, depois passou a multiplicar-se pelos canais de televisão e depois pelas várias páginas na internet e aplicações no telemóvel (Lipovetsky, 2007).

A transmissão múltipla de imagens ao mesmo tempo e a nossa possibilidade de seleccionar o que queremos ver é cada vez maior. Se a quantidade de imagens aumenta,

um sentimento de falta de tempo acompanha esse crescimento. A forma como consumimos imagens é descartável, vemos e esquecemos, vemos muitas imagens semelhantes e confundimos.

Os chats de video aleatório são, deste modo, uma evolução natural da prática de zapping enquanto vemos televisão ou a de navegar na internet através de hiperligações (Hebert, 2010). Da mesma forma que nestes ecrãs, nos chats de video esquecemos e confundimos o que vemos, vemos sombras, rastos de corpos, vultos.

## VII.2 - Ecrã interactivo

Ao longo do tempo, o ecrã foi-se tornando interactivo: participamos na informação contida no ecrã (escrevemos, damos a nossa imagem) e este torna-se interactivo (Lipovetsky, 2007), e sensível ao nosso toque, cada vez mais perto de nós. O ecrã vai também diminuindo de tamanho desde a sua origem porque cada vez mais se aproxima do olho humano. A vida mediada pelos ecrãs levará talvez a um maior cuidado na nossa postura.

O conceito de *selfie* é sintoma da presença da nossa própria imagem nos media, da crescente adoração da imagem. Assim, aquele que cria na internet, que se fotografa, que escreve sobre si, que se filma é o primeiro e mais importante receptor. Claro que interessa que o utilizador tenha muitos outros receptores, mas existe um contacto consigo próprio diferente, um prazer na sua expressão que, claro, aumenta com a resposta posterior dos outros utilizadores. Os chats de video aleatório, deste modo, servem este propósito: de confirmar a imagem que temos de nós e que vemos no ecrã. Queremos uma reacção que já é pensada e prevista por nós, queremos ver essa reacção confirmada, tanto por nós (como se nos víssemos ao espelho) como pelo nosso interlocutor.

Esse *selfie* é desde logo uma postura frente à câmara, é a fotografia tirada a nós próprios, é um momento de criação no meio do quotidiano e do seu caos. A tendência é o crescente e cada vez mais ininterrupto registo da nossa imagem e isto terá consequências no comportamento das pessoas: ou vigiarão as suas posturas cada vez mais ou deixarão de pensar nisso, tornando-se para elas uma parte da realidade como outra qualquer.

Reparamos como a vida é cada vez mais vigiada constantemente por câmaras. Há um crescimento exponencial deste tipo de câmaras: de 13 para 600 na Chinatown de



Manhattan (Kietzmann e Angell, 2010); 20% deste tipo de câmaras estão só no Reino Unido e cada cidadão, em média, pode ser filmado 300 vezes por dia todos os dias nas suas actividades quotidianas (Kietzmann e Angell, 2010). As câmaras podem revelar posteriormente respostas a determinados problemas ou identificar suspeitos de um determinado crime como o atentado bombista no metro de Londres em 2005 (Kietzmann e Angell, 2010) ou, mais recentemente, o ataque bombista durante a maratona de Boston em 2013, percebemos também que elas ultrapassam a sua função de filmar, pois revelam mais que o acontecimento filmado, o que o olho humano não conseguiu ver.

A tecnologia desenvolveu-se ao ponto da imediatez e do não retorno. Uma fotografia tirada com um iphone com *Dropbox* instalado (ou outra plataforma de armazenamento digital ou até uma rede social), e com permissão para fazer *upload* automático de todas as fotografias tiradas, leva-nos para a quase imediatez entre a produção e a recepção pública, assim como essa recepção pode ser viral, mediatizada ao ponto de não poder desfazer a acção anterior. Ou melhor, é possível, por exemplo, retirar a fotografia da internet, mas esta, entretanto, já está nos “arquivos da internet” e no primeiro segundo em que ela foi publicada ela pode ser copiada e partilhada.

Neste sentido, quase que há uma autonomia e independência da tecnologia, uma vida própria: aos poucos parece que ela vai fazendo tudo por nós, tiramos uma fotografia e ela vai ser distribuída nas várias redes sociais que consentimos *upload* automático. A certa altura podemos esquecer quais foram essas redes sociais ou plataformas de armazenamento de dados e a nossa informação continua a fluir.

Na internet, existem sites que registam casos de telemóveis perdidos e dos seus novos donos que não são mais anónimos, mas identificáveis através das fotografias que vão tirando e que, através do acordo do antigo dono para fazer *upload* automático de fotografias, elas serão automaticamente colocadas na internet (sem o seu consentimento).

Nos chats de video, o filmar e o ver acontecem ao mesmo tempo e o filmado e o que filma são o mesmo e são todos, ao contrário das câmaras de video-vigilância que não são separáveis (para serem efectivas) de um humano que detecte os acontecimentos que lhe interessa, tornando-se, assim, uma tecnologia cara (Kietzmann e Angell, 2010).

Esta imediatez coloca-nos numa posição estranha: vemo-nos tal como somos. Todas as outras formas de representação antes tinham a separação do tempo entre a

produção e recepção, aqui não. O representado poderia dizer “Era assim naquela altura” ou “Sentia-me assim ontem”, agora ele passa a dizer “Eu sou assim”, ou até será mais a pergunta “Eu sou assim?” porque se conhecemos a nossa imagem, conhecemo-la cada um individualmente, num espelho normalmente em casa. Aqui é durante o diálogo com “o outro” que conhecemos a nossa imagem.

Somos cada um o vigilante e o castigador de todos. Sendo que tanto no panóptico como no catóptico se prevêem resultados positivos e de bom comportamento por parte do indivíduo, aqui, nos chats de video aleatório, podemos prever o mesmo, a arquitectura horizontal dos chats de video aleatório, como um pouco a internet em geral, participa neste exercício: os indivíduos considerados com mau comportamento são (tal como os restantes) sujeitos a um sistema de denuncia acessível a qualquer utilizador.

*We have come full circle, and are back with Jeremy Bentham and his assertion that the rightness of an action entirely depends on the value of its consequences. Smoking in a non-smoking designated area, using a mobile phone while driving, jaywalking, vandalism, littering, and a hundred and one other crimes and misdemeanors could be policed, and punished in this way.*

*But by then every honest citizen has become criminalized, with society itself as the prison, and each prisoner doubling up as a potential guard and bounty hunter. (Kietzmann e Angell, 2010: 136)*

Ao mesmo tempo que aumentam as preocupações de se ser filmado a toda a hora, sem o nosso consentimento, acompanhando também o desenvolvimento da potência dessas câmaras, cria-se crescentemente um sentimento de controlo ininterrupto, de actividade vigiada e de comportamentos simulados para as câmaras, mesmo que estejam ou pareçam invisíveis. A própria frase inscrita em muitas lojas “Sorria, está a ser filmado” corrobora com esta tese de que a tecnologia (mesmo que seja falsa) induz comportamentos sociais.

### VII.3 - Ecrã-Espelho

As ferramentas de vigilância passaram a estar também do lado do cidadão comum ou grupos de guerrilha anti-vigilância, num sentido de o poder ser igual das duas partes, de os dois lados se poderem vigiar e neutralizar.

Na *sousveillance* (Mann, 1998), distinguem-se duas audiências: aquela presente *in situ* e que assiste em presença à performance e aquela que assiste remotamente (*reflectionism* e *diffuisionism*).

Daqui podemos passar para a comunicação baseada nos chats de video aleatório com a diferença que aqui ambos os lados têm conhecimento que estão a ser vigiados. No “combate” *surveillance/sousveillance*, ambos os lados tentam ser secretos sobre as suas actividades.

As câmaras do lado do cidadão são mais aceites se o argumento adoptado for o de defesa pessoal (que se iguala ao mesmo argumento do outro lado vigilante: as câmaras existem para identificar o crime), como conta Steve Mann na sua experiência pessoal onde uma parafernália de câmaras ligadas ao seu corpo, que se camuflam nas suas roupas, como sua continuação e inseparáveis desse, se podiam equiparar às câmaras de video-vigilância que se camuflam na arquitectura das cidades (Mann, 1998).

Nas origens do reflexionismo (Mann, 1998), encontramos a prática de implantar câmaras no lado oposto às das câmaras de video-vigilância, oferecendo o contra-ponto como um espelho, a visão do outro lado.

A criação da câmara web vai exponenciar o desejo e a necessidade de nos vermos. Porque nós vemo-nos a partir da reacção do outro, temos uma ideia de como somos a partir da resposta dos outros. Na internet, como se trata de um meio de comunicação praticamente em tempo real, sentimos a necessidade de resposta do outro, mas esse não nos dá sinais sobre a nossa presença física, o que acha de nós. A presença da nossa imagem nas *webcams* é uma necessidade de sabermos como somos, como o outro nos vê, como nos apresentamos ao mundo (mesmo que este seja virtual).

Rodeados por superfícies reflectoras da nossa imagem, quase mais ecrãs que pessoas, leva-nos a um novo hábito de olhar a nossa imagem. Não teremos mais medo de a mostrar? O caos fora dos ecrãs tenderá a desaparecer e a nossa presença será constantemente dividida entre o real e o filmado e entre os vários ecrãs. Podemos também incluir aqui o triunfo das paredes brilhantes de vidro e metal da contemporaneidade que reflectem o nosso reflexo.

No entanto, creio que os chats de video aleatório apareceram num momento em que ainda não estamos preparados para a difusão da nossa imagem desta forma. Temos aqui precisamente um espelho onde nos vemos mas que também é visto por “um outro”. Nesse espelho, o reflexo ou a duplicação do sujeito desaparece assim que este se desvia. Ao contrário, se nos desviamos da *webcam* continuamos online e co-presentes, embora sem o nosso retrato. Ora, o espelho, objecto que, tradicionalmente, é resguardado para o quarto de dormir é de uso privado. A maior parte das sociedades associou-o a um utensílio ao serviço da beleza feminina e o Ocidente tanto que o desvalorizou como símbolo de narcisismo e, por isso, algo inútil. Esta tradição meio punitiva e castradora é decisiva para a época que vivemos que é de uma pequena revolução na forma como recebemos a nossa imagem. Os ecrãs poderão libertar-nos de uma certa dependência do outro na devolução da nossa imagem? Isto é, não precisaremos mais da resposta do outro sobre nós para sabermos como somos? Estaremos a tornar-nos mais conscientes de nós mesmos, enfim, pelo menos, da nossa imagem física, sem a interferência do outro?

*Thus, we are essentially ahead of ourselves, always and already projecting possibilities for ourselves to be this or that particular being in the world. In this projectedness we are revealed as beings already ‘thrown’ into the world—already committed, compromised and busy with our existence as a project. Thus, towards the future, in which we are to make something of ourselves, we find ourselves already with a past.* (Ilharco e Introna, 2004: 4)

#### VII.4 - Desconforto na *coveillance*. A procura da *Surveillance*

No catóptico o vigilante sai da torre e está presente em cada pessoa, todos são vigilantes, todos se observam uns aos outros. Uma relação de igualdade e de inter-vigilância ou co-vigilância é estabelecida ou conquistada a partir de uma situação de desigualdade e de dominação: a *sousveillance* “domina” a *surveillance*.

Com o aparecimento da *sousveillance*, os dois lados observadores e gravadores de imagem estão frente a frente a trabalhar para organizações simetricamente distantes, uma verdadeira *coveillance* (Mann, 1998).

Esta dupla vigilância agiria sobre todos os indivíduos:

*(...) this would lead to a more balanced world state of justice, since everybody would act as if he were observed by others. (Ganascia, 2010: 5)*

Quando estamos num site de chats de video aleatório, está implícito o reflexionismo na medida em que nos vemos num espelho, a nossa imagem é-nos devolvida, ao mesmo tempo que observamos o outro utilizador, mas esta relação não é conquistada como na *sousveillance*, que é uma prática de resposta e defesa individual à *surveillance*, ela é implícita desde o início. A câmara não está escondida ou camuflada (como nos edifícios ou nas paredes na *surveillance*, ou nas roupas e no corpo na *sousveillance*), ambos os utilizadores sabem que ambos são portadores de câmaras. Esta relação realmente iguala as duas partes, os dois lados da comunicação, oferecendo o mesmo espaço de imagem para cada utilizador. Não há nenhum combate.

É talvez na fuga, na procura de esconderijo ou protecção, no mascaramento ou no continuo clique para passar para o próximo video/utilizador, nesse desconforto que parece existir nestes *sites*, que parece haver uma necessidade de estar numa posição de poder? De *surveiller* apenas? De ver tudo, mas não ser visto?

A internet é um meio para expressar voyeurismos, seja o de ver, seja o de ser visto, e é pouco habitual existir essa relação de igualdade de dois voyeurs que ambos vêem e que ambos se vêem a si próprios. Ou seja, o indivíduo não está preparado e habituado a ser visto dessa forma, digamos, de ser vigiado constantemente, o que traz também um sentimento de estar desprotegido e de lhe ser roubada a individualidade e a capacidade de participação na totalidade (o utilizador pode conversar, mas com quem o computador ou o programa decide).

*It is well known that users accept information systems more readily if they are involved in the process of development. (Ilharco e Introna, 2004: 17)*

Por isso quando o utilizador se mascara ou se esconde ou não mostra a sua cara, ou nem sequer liga a câmara, o seu desejo é de dominar, de ver e não ser visto de ser apenas *surveiller*. E são estes a maior parte dos utilizadores nestes sites.

*Hence, screens are not mirrors in that they do not reflect whatever they face. They are a presentation of what is already relevant within the flow of our purposeful action.. (Ilharco e Introna, 2004: 13)*

Isto difere da livre vontade (processo de escolha e de autonomia) de publicar fotografias ou videos pessoais na internet. Uma constante documentação pública na internet da vida privada vai sendo aceite, pois é percepcionada como um gesto de liberdade de expressão (Ganascia, 2010).

Mas aqui a imagem é sentida como roubada pelo outro, seja este um computador ou a pessoa que está do outro lado da comunicação ou de ambos. Este desconforto é comprovado pelos números baixos dos utilizadores deste tipo de sites (o número de utilizadores não se alterou muito desde o primeiro ano que estes sites estiveram em serviço) ou o facto de realmente não se mostrarem, ou mascararem-se, ou mostrarem apenas partes do corpo e não o rosto.

## CONCLUSÃO

A internet, e este tipo de tecnologia dos chats de video aleatório em particular, é ainda muito recente para permitir um comportamento “natural” ou espontâneo. Lidamos com esta tecnologia com medo ainda. Tentamos adaptar-nos.

A utilização que se faz desta tecnologia é associada a lazer, especialmente, para exibicionismo e voyeurismo (Kreps, 2010; Umut, 2010).

O texto expôs como os utilizadores de chat de vídeo aleatório se projectam para “o outro” (modo realista ou modo fantasioso), o que é identidade aqui e como é moldada. A necessidade humana de fabular, o sonhar acordado, tem no ciberespaço uma nova existência. A informação que colocamos na internet é também aquela dos sonhos, dos desejos, dos objectivos, daquilo que seleccionamos como melhor nos representa e das pressões das redes sociais e do ciberespaço em geral.

A mediação do computador parece ter um efeito desinibidor em vários sentidos, tanto para se mostrar, como para ver os outros sem tabus, mas também para rejeitar conversas e se desligar sem problemas de culpabilização.

O computador surge assim como um ecrã que prolonga a nossa existência, inserindo-se na teoria da ecranização e cinematização da experiência humana (Lipovetsky, 2007; Ilharco e Introna, 2004), sendo encarado como um objecto que nos dá imagens a contemplar. Semelhante a outros tipos de média audiovisuais, esta experiência exige uma suspensão da descrença, para aceitarmos o mundo virtual e as suas personagens, neste caso, nos chats de video aleatório.

Com a existência do duplo ecrã, aquele do nosso interlocutor, e aquele (mais pequeno) que mostra como estamos a ser filmados e como o outro nos vê, temos aqui um dos melhores exemplos da *coveillance* (Mann, 1998), o sistema de observação em que todos se vigiam uns aos outros, a partir de um esforço de igualizar e democratizar a vigilância, através da introdução de um sistema de *sousveillance* (Mann, 1998), permitido pela proliferação das câmaras de video e da redução do seu tamanho. As imagens são divididas aqui: vistas *in situ*, no local pelo operador, e vistas remotamente. Há um reforço no poder.

Este sistema foi um ponto de conflito nos chats de video aleatório, pois ambos os lados vêem o outro utilizador e vêem-se a si próprios. A criação e difusão da imagem é simultânea. Há um enfraquecimento do poder, isto é, somos observados duas vezes: pelo outro e por nós mesmos. Por esta razão, o utilizador dos chats de video aleatório

busca um lugar de poder, preferindo estar do lado da surveillance, ocultando-se ou aparecendo brevemente ou intermitentemente, ou apenas por partes, conferindo, assim, uma certa desmaterialização dos seus corpos.

Vimos que uma dimensão de fractura bastante presente existe aqui no espaço (homogêneo, mas separados, ou distinguidos, apenas pelas pessoas que se vão sucedendo nas diferentes conversas), do tempo (diferentes fusos horários que se sentem na luz do monitor pela localização totalmente díspar dos utilizadores, tempo que é uno para EU, mas para cada um dos outros utilizadores em relação a EU é uma parte só desse tempo, é cortado) e dos seres (uma confusão humana, eles próprios “mutilados” pois vamos vendo uma sucessão de partes de corpos). Esta fractura e fluidez é contrária às ideias de estabilidade e solidez a que estamos habituados e por isso a presença destes seres parece diminuída, invisível como seres que observamos à distância no cinema ou na televisão (fazem parte de outro tempo e espaço) e que podem ser “desligados” a qualquer momento. O nosso próprio reflexo no computador, que é ao mesmo tempo a imagem que é enviada para todos os outros utilizadores (apenas alterada pela tecnologia que estão a usar). Esse enquadramento, assim como a restante tecnologia e as suas falhas técnicas relembram-nos do fora de campo e de toda a “vida real”, afastando-nos do esforço de imersão que é exigido neste tipo de sites.

Essa relação do utilizador está na fronteira entre uma pessoa real e um fantasma porque se trata de uma imagem (que aparece e desaparece muito rápido), porque se trata de uma gravação transmitida em directo ou quase, mas uma gravação, e ainda porque utiliza uma tecnologia que decompõe esses corpos em pixels, como se os corpos fossem fluídos, líquidos ou gasosos.

Há uma concretização/actualização de uma vida psíquica, fisicamente, no chat de video, que continua virtual (irreal) ao mesmo tempo. Esta presença do outro torna o utilizador divisível: ele existe fisicamente e existe na internet, assim como o seu comportamento que existe em dois ou três seres ao mesmo tempo, no dele próprio (imagem sentida fisicamente) como no seu reflexo no monitor (imagem vista por si, captada pela câmara) e no video recebido no monitor do seu companheiro de conversa (imagem recebida pelo outro).



## BIBLIOGRAFIA

A C M Digital Library: <http://dl.acm.org/ccs.cfm?id=10003121&lid=0.10003120.10003121>

Agre, P E.; Rotemberg, M. (1997), Technology and privacy: the new landscape. Cambridge, The MIT Press.

Antoun, Henrique (2008), “De uma teia à outra: a explosão do comum e o surgimento da vigilância participativa”, Web 2.0: participação e vigilância na era da comunicação distribuída, Rio de Janeiro, Mauad Editora.

Bailenson, Jeremy N., Swinth, Kim, Hoyt, Crystal., Persky, Susan, Dimov, Alex e Blascovich, Jim (2005), “The independent and interactive effects of embodied agent appearance and behavior on self-report, cognitive, and behavioral markers of copresence in immersive virtual environments”, Presence, vol. 14, nº. 4, Cambridge, the MIT Press, pp. 379 –393.

Bailenson, Jeremy e Yee, Nick (2005), “Digital chameleons: Automatic assimilation of nonverbal gestures in immersive virtual environments”, Psychological Science, vol. 16, nº 10, pp. 814-819.

Benjamin, Walter (1936), O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura, São Paulo, Ed. Brasiliense (1994), pp. 197-221.

Bentham, Jermy (2008), O panóptico, Belo Horizonte: Autêntica Editora (1785).

Bruckman, Amy (1993), “Gender swapping on the internet”, The Internet Society. Texto acessível aqui: <http://www.cc.gatech.edu/~asb/papers/conference/gender-swapping.ps> Último acesso em: 16/02/2014.

Bruno, Fernanda (2006), “Dispositivos de vigilância no ciberespaço: duplos digitais e identidades simuladas”, Revista Fronteiras, vol. 8, nº 2.

Cherny, Lynn (1995) "Objectifying the Body in the Discourse of an Object-Oriented MUD", Cyberspaces: Pedagogy and Performance on the Electronic Frontier, vol. 13, nº 1&2.

Clark, Ian, “The Philosophy behind Freenet”, Free Net Project. Texto acessível aqui: <https://freenetproject.org/philosophy.html>. Último Acesso em 20/01/2014.

Chatroulette: [www.chatroulette.com](http://www.chatroulette.com)

Deleuze, Gilles (1992), Conversações, São Paulo, Editora 34.

Deleuze, Gilles (1992), "Postscript on the Societies of Control", October, vol. 59, Cambridge, The MIT Press, pp. 3-7.

Deleuze, Gilles (1985), *A Imagem-Tempo – Cinema 2*, Lisboa, Assírio & Alvim (2006).

Deleuze, Gilles, Guatari, Felix (1976) *Rizoma*, Lisboa, Assírio & Alvim (2004).

Dinescu, Armina, "Negotiating Identities in a Randomized Video-chat". Texto acessível aqui: <http://ojs.st-andrews.ac.uk/index.php/SAEE/article/viewFile/346/303> Último acesso em 25/11/2013.

Cohn, Cindy, Timm, Trevor e York, Jillian C. (2012), Electronic Frontier Foundation. Texto Acessível aqui: <https://www.eff.org/document/human-rights-and-technology-sales>. Último Acesso em 30/03/2014 .

Galloway, Alexander R. (2004), *Protocol: how control exists after decentralization*, Cambridge, The MIT press.

Foucault, Michel (1975), *Vigiar e punir*, Petrópolis, Rio de Janeiro, Ed. Vozes (1996).

Gerhard, Michael, Moore, David e Hobbs, Dave (2004), "Embodiment and copresence in collaborative interfaces", *International Journal of Human-Computer Studies*, vol. 61, pp. 453-480.

Ganascia, Jean-Gabriel (2010), "The generalized sousveillance society", *Social Science Information*, vol. 49, nº 3, Paris, SAGE, pp. 489-507.

Gil, José (1997), *Metamorfoses do Corpo*, Lisboa, Relógio D'água.

Gil, José (2010), *O devir-eu de Fernando Pessoa*, Lisboa, Relógio D'água.

Gil, José (2012), *Transcrição de Palestra*, Revista do LUME – Núcleo Interdisciplinar de Pesquisas Teatrais - UNICAMP.

Goffman, Erving (1967), *Interaction Ritual: Essays in Face-to-Face Behavior*, Chicago, Aldine Publishing.

Goffman, Erving (1959), *A Apresentação do Eu na Vida de Todos os Dias*, Lisboa, Relógio d'Água (1993).

Hayles, Katherine (1999), *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*, Chicago, The University of Chicago Press.

Hébert, Joelle (2010), *Nous sommes je*, Montreal, Université du Quebec à Montréal. Tese consultável aqui: <http://www.archipel.uqam.ca/3385/1/M11521.pdf> Último Acesso em 10/05/2014.

Ilharco, Fernando e Introna, Lucas (2006), "On the meaning of screens: Towards a phenomenological account of screeness", *Human Studies*, vol. 29, nº 1, Boston, Springer, pp. 57-76.

Ilharco, Ferando e Introna, Lucas (2004), "The ontological screening of contemporary life", *European Journal of Information Systems*, vol. 13, nº 3, Basingstoke: Palgrave Macmillan, pp. 221-234.

Kietzmann, Jan e Angell, Ian (2010), "Panopticon revisited", *Communications of the ACM*, vol. 53, nº 6, Nova Iorque, pp. 135-138.

Kreps, David (2010), "Foucault, Exhibitionism and Voyeurism on Chatroulette", *Proceedings Cultural Attitudes Towards Communication and Technology*, Perth, Murdoch University, pp. 207-216.

Latour, Bruno (2005), *Reassembling the Social*, Oxford, Oxford University Press.

Latour, Bruno (2012), *We Have Never Been Modern*, Harvard, Harvard University Press.

Latour, Bruno (1992), "Where are the missing masses? The sociology of a few mundane artifacts", *Shaping technology/building society*, Cambridge, The MIT Press.

Lefebvre, Henri (2004), *Rhythmanalysis: Space, time and everyday life*, Londres, Continuum International Publishing Group.

Lefebvre, Henri (1974), *The Production of Space*, Massachussetts, Blackwell.

Lipovetsky, Gilles (2007), *O Ecrã Global*, Lisboa, Ed. 70 (2010).

Mann, Steve (1998), "Reflectionism and Diffusionism", *Leonardo*, vol. 31, nº 2, Cambridge, The MIT Press, pp. 93-102.

Mann, Steve (2004), "Telematic tubs against terror: Bathing in the immersive interactive media of the post-cyborg age", *Leonardo*, vol. 37, nº 5, pp. 372-374.

Mayer-Schonberger, Viktor (1998), "On the net, no one knows you are a dog!", *Vienna Working Papers in Legal Theory, Political Philosophy, and Applied Ethics*, vol. 6. Texto acessível aqui: <http://www.vmsweb.net/attachments/wp06.pdf> Último Acesso em 20/05/2014.

Marx, Gary T. (1999), "What's in a Name? Some Reflections on the Sociology of Anonymity", *The Information Society Cambridge*, Cambridge, The MIT Press. Texto acessível aqui: <http://web.mit.edu/gtmarx/www/anon.html> Último Acesso em 07/01/2014.

Merleau-Ponty, Maurice (2006), *Fenomenologia da Percepção*, São Paulo, Martins Fontes(1995).

Miller, Joshua Rhett (2010), “Chatroulette Is ‘Predator’s Paradise’, experts say”, Fox News. Artigo Acessível aqui: <http://www.foxnews.com/scitech/2010/03/01/chatroulette-chock-legal-questions-attorneys-say/> Último acesso em 31/01/2014.

Omegle: <http://www.omegle.com>

ONU (2011), Report of the Special Rapporteur on the promotion and protection of the right to freedom of opinion and expression. Artigo acessível aqui: [http://www2.ohchr.org/english/bodies/hrcouncil/docs/17session/a.hrc.17.27\\_en.pdf](http://www2.ohchr.org/english/bodies/hrcouncil/docs/17session/a.hrc.17.27_en.pdf) Último Acesso em 04/01/2014

Reymers, Kurt (2002), “Identity and the Internet: A symbolic interactionist perspective on computer-mediated social networks”. Texto acessível aqui: <http://sociology.morrisville.edu/infospace/identity.html> Último acesso em 31/01/2014.

Silveira, Sérgio Amadeu (2009), “Novas Dimensões da Política: Protocolos e Códigos na esfera pública interconectada”, *Revista de Sociologia e Política*, vol.17, nº 34, pp. 103-113.

Snyder, Mark, e Swann, William B. (1978), “Behavioral confirmation in social interaction: From social perception to social reality”, *Journal of Experimental Social Psychology*, vol. 14, nº 2, pp. 148-162.

Timan, Tjerk, *Changing landscapes of surveillance: Emerging technologies and participatory surveillance in Dutch nightscapes*. Tese acessível aqui: [http://www.tjerktiman.nl/wp-content/uploads/Tjerk\\_Timan\\_thesis\\_digital.pdf](http://www.tjerktiman.nl/wp-content/uploads/Tjerk_Timan_thesis_digital.pdf). Último Acesso em 20/04/2014.

Turkle, Sherryl (1984), *The Second Self: Computers and the Human Spirit*, Nova Iorque, Simon & Schuster.

Umut, Melis (2010), *Masculinities visualized: An analysis of Chatroulette as a Homosocial Virtual Medium*, Budapest. Tese acessível aqui: [http://www.etd.ceu.hu/2010/umut\\_melis.pdf](http://www.etd.ceu.hu/2010/umut_melis.pdf) Último acesso em: 14-04-14.

Walter, Damien (2014), “Science fiction needs to reflect that the future is queer”, *The Guardian*, Artigo acessível aqui: <http://www.theguardian.com/books/2014/apr/11/science-fiction-needs-to-reflect-queer-fluid-gender-identity> Último acesso em: 14-04-14.

Yee, Nick e Bailenson, Jeremy (2007), “The proteus effect: The effect of transformed self- representation on behavior”, Human Communication Research, vol. 33, nº 3, pp. 271-290.

Wikipedia: <https://www.wikipedia.org>.

Zhao, Shanyang (2004), “Towards a taxonomy of copresence”, Presence, vol. 12, nº 5, pp. 445–455, Cambridge, The MIT Press.